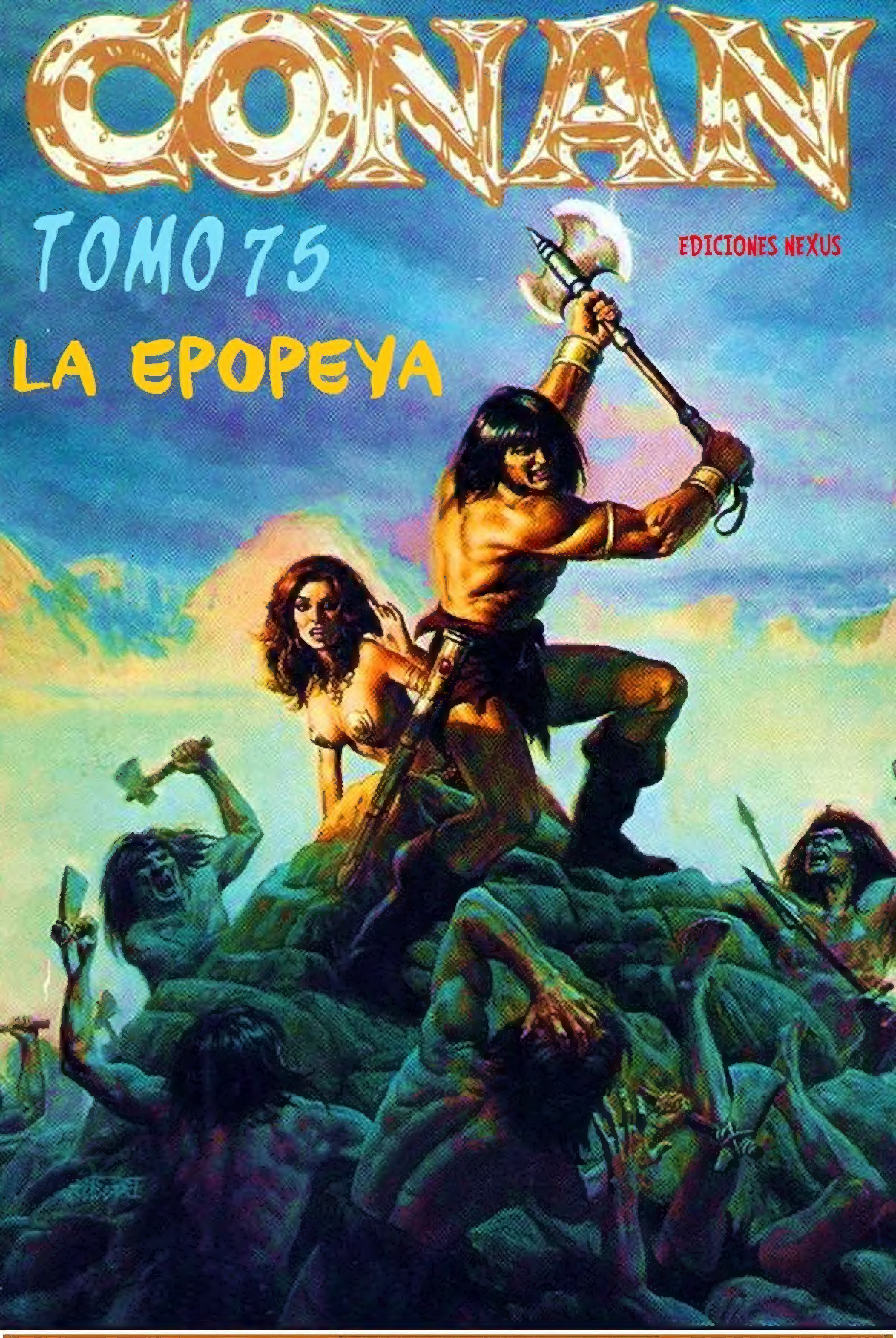


SENDEROS DE SANGRE

EN MEMORIA DE ROBERT E. HOWARD

CRONOLOGÍA DE CONAN , EN COMICS, DE 33 A 34 AÑOS DE EDAD,
DECIMA TERCERA PARTE

Hola amigo lector, gracias por descargar estos tomos que estoy editando con tanto esfuerzo y dedicación minuciosa para que disfrutes de estos tomos y de las historias de Conan de manera cronológica, y aunque nada es perfecto, esto es lo mejor que podrás ver en tu vida sobre la cronología del Cimmerio favorito de Robert E. Howard. Me toma mucho tiempo limpiar las páginas y remasterizarlas. Disfrúto mucho haciendo esto, porque leo cada historia que terminara en los diversos tomos antes de que los edite como tal, y luego de leerlos los ordeno cronológicamente, y edito, al final en mi orden busco imágenes del género fantástico relacionado al arte fantasía y específicamente del género de fantasia heroica y épica, o como se le conoce también, el género de espada y brujería pero de Conan y su mundo.

Todo es para los fans, para ti, dado que si descargas esto es porque te gusta el personaje de Conan y su fantástico mundo, y para la posteridad, además para que la leyenda Robert E. Howard, tempranamente muerto, se mantenga viva en cada uno de los fans.

NEXUS

"Has de saber, oh príncipe, que entre los años del hundimiento de Atlantis y sus brillantes ciudades, tragadas por los océanos, y los años del nacimiento de los hijos de Aryas, hubo una edad no soñada de reinos esplendorosos, diseminados por el mundo como mantos azules bajo las estrellas. Nemedia, Ophir, Brythunia, Hyperborea, Zamora con sus mujeres de cabellos negros y torres encantadas, Zingara con sus caballeros, Koth, que limitaba con las tierras pastoriles de Shem, Stygia con sus sombrías torres custodiadas por demonios, Turán cuyos jinetes usaban acero, seda, y oro. Pero el más soberbio reino del mundo era Aquilonia, reinante supremo del Oeste. Y allí llegó Conan, el Cimmerio, de cabellos negros, mirada hosca, espada en mano, ladrón, guerrero, asesino, para pisotear con sus pies calzados con sandalias los enjoyados tronos de la Tierra".

LAS CRÓNICAS NEMEDIAS.

CONAN
LA EPOPEYA

TABLA 75

CONTENIDO

LA CANCIÓN DE LAS ARENAS DE LA MUERTE
CONAN, 1 [redacted]

EL TESORO DE HARACH-GNAR
CONAN, 2 [redacted]

SENDEROS DE SANGRE
CONAN, 3 [redacted]

UN BÁRBARO A LAS PUERTAS
CONAN, 4 [redacted]

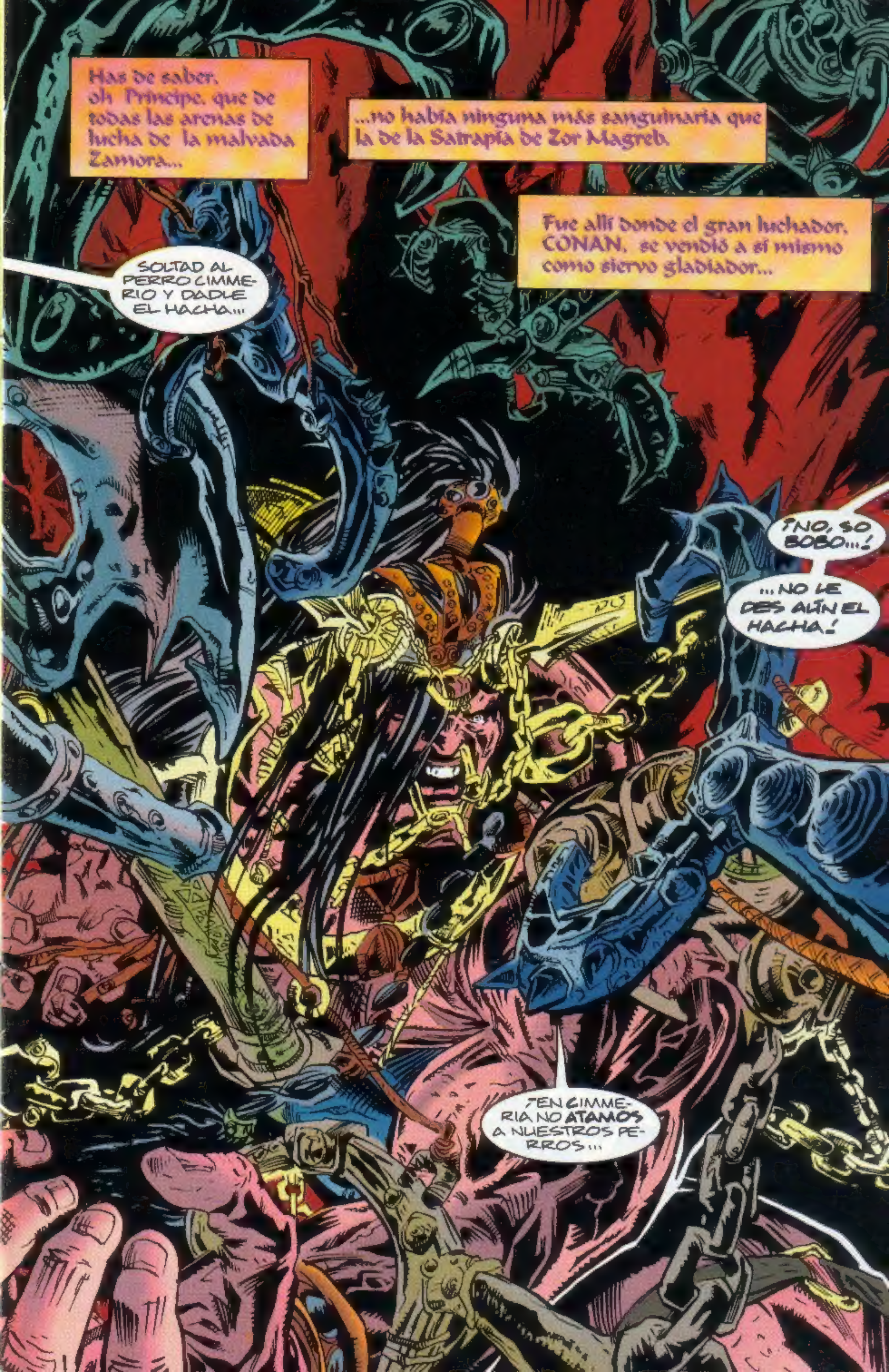
LA ESPADA Y LA ROSA
LA ESPADA SALVAJE DE CONAN. VOLUMEN III, 14 [redacted]

THE WORLD OF HYBORIA
THE THURIAN CONTINENT
-PLAINS
-FORESTS
-STEPPES
-DESERT
-CITIES
-FORTRESSES
-OTHER
NORDHEIM
VANAHEIM
ASGARD
SNOW DEVIL GLACIER
HYPERBOREA
Haloga
Pohiola
Sigtons
SKULL GATE OF HYPERBOREA
EIGLOPHIAN MOUNTAINS
THE NORTHLANDS
Sythia
LOULAN PLATEAU
PATHENIA
CIMMERIA
WESTERN OCEAN
Korvela
PICTISH WILDERNESS
BORDER KINGDOM
Venarium
AQUILONIA
NEMEDIA
BRYTHUNIA
Belverus
Numalia
Galparan
Tanasul
Tarantia
Shamar
Ianthe
CORINTHIA
ZAMORA
Yezud
Yaralet
Shadizar
Poloponni
OPHIR
Khorshemish
KOTH
KOTHIAN DESERT
KHAURAN
Khoraja
KHORAJA
Kordava
ZINGARA
ARGOS
Barachan Isles
Messantia
Trallibes
Asgalun
SHEM
Eruk
Shushan
Kuthchemes
Isle of the Black Ones
Isle of Siptah
Khemi
Luxur
Set
STYGIA
Sukhmet
Pteion
Haunted Pyramids
KUSH
DARFAR
KESHAN
Xuchotl
Alkmeenon
Keshia
PUNT
Nameless Isle
Gazal
Tombalku
BLACK KINGDOMS
Kulalo
Abombi
Black Coast
Southern Isles
Yanyoga
ZEMBABWEI
The Forbidden City
Old Zembabwei
TURAN
Khorosun
Zamboula
Sultanapur
Shahpur
Aghrapur
Akhlat
Samara
SHAN E SORKH
The Red Waste
EASTERN DESERT
VILAYET SEA
Xapur the Fortified
Khawarism
Shangara
IRANISTAN
Yanaidar
Anshan
Kapali
Deniz Kenar
HIMELIAN MOUNTAINS
GHULISTAN
VENJIPUR
KOSALA
Yota Pong
Isles of Pearl
Misty Isles
VENDHYA
Ayodhya
Gwandiakan
Forest of Ghendoi
Peshkhauri
Khorala
MERU
HYRKANIA
Rhamdam
ZARFHAANA STEPPES
Onagrul
Khoraf
WUHUAN DESERT
Secunderam
KUSAN
KARA KORUM
Desert of Black Sands
Wan Tengri
KHITAI
Shu Chen
Shaulun
Paikang
Ruo Gen
LEMURIA
KAMBUJA
Angkhor
EASTERN OCEAN
Swamps of the Dead
SOUTHERN SEA
EQUATOR
MU
SCALE IN MILES
0
300
600
1200

CONAN, SIN MÁS...
...más salvaje que nunca

Esta nueva colección de **Conan**, amigos, resulta paradójica.
Os diré porqué remontándome al pasado. Los tebeos de **Conan** nacen con los años setenta, en concreto en octubre del primer año de la década, en medio de un colorista revoloteo de superhéroes que papa **Lee** y sus colaboradores parían sin cesar. Era el comienzo de la **"Era de los Superhéroes"** en el comic-book, una era que suplantaba a la anterior **"Edad de Plata"**, un letargo que duró dos décadas.
Conan the Barbarian fue una de las colecciones que cosechó un éxito inmediato, de ventas, de público, incluso de crítica, haciéndose merecedora la serie y sus creadores de numerosos premios de la época. En consecuencia, muy pronto, en los USA, vieron la luz nuevas adaptaciones de Marvel de otros personajes de su mismo creador literario, **Robert E. Howard** ***(Savage Tales, The Savage Sword of Conan, Kull and the Barbarians, Kull the Conqueror, Red Sonja...)***, también comics de otros héroes bárbaros, en este caso tanto de Marvel *(Gulliver Jones, Thongor, Brak...)* como de otras Compañías editoriales ***(Dagar, Swords of Sorcery, Stalker, Warlord, Claw...)***.

Los imitadores de aquel nuevo subgénero, la Espada y Brujería, brotaron ansiosos aunque sin el éxito del que inaugurara la corriente, nuestro querido cimmerio. Y ese éxito de **Conan** no sólo surgiría dentro de ese subgénero. Me explico. **Conan** era un personaje digamos, "diferente" del resto de supertipos de la época. Mientras Superman volaba 50 millas para helar un lago y traerse el témpano para apagar un fuego, **Conan** solventaba los problemas acuciantes con un hachazo. Mientras Spiderman se debatía entre su lucha contra el crimen y el supuesto ataque cardíaco que sufriría su tía May si le veía en calzonas, **Conan** pasaba del qué dirán y eructaba en las tabernas sin vergüenza alguna. Mientras Reed Richards soltaba un discursito humanista o el Capitán América una moralina patriótica, **Conan** soltaba risotadas en momentos solemnes o guardaba un tosco silencio de indiferencia. En fin, mientras la Avispa cambiaba de indumento con tiento para que el escote no mostrase demasiado, **Conan** se rodeaba de mozas con más carnes al aire en un ejemplar que las vistas en toda la colección completa de *Millie the Model*.
Creo que ya vais pillando la onda. **Conan** seguía siendo el bueno, el héroe, pero se salía de lo habitual haciendo gala de bravuconería, amoralidad, vitalismo y desenfado. Y eso funcionaba la mar de bien a nivel de aceptación del público, de hecho, ***Conan the Barbarian*** y algunas de sus colecciones hermanas, frecuentaron el **Top 10** de los comic-books más vendidos hasta comienzos de los 80, todo ello por obra y gracia de sus dibujantes y su guionista (**Roy Thomas**, sin duda el mejor adaptador de literatura a historieta en el mundo de los comic-books), pero también por eludir la censura autoimpuesta del Comics Code mostrando erotismo recatado, violencia cruda y fantasía a raudales, sin moralejas ni tufo kitsch.
La sugerente cosecha de aficionados era una señal. Marvel se percató y decidió introducir héroes con "lado oscuro" en sus colecciones. Los primeros fueron **Deathlock**, **Punisher** y **Wolverine**, a mediados de los setenta, que mostraban tímidamente esa vena desalmada, instintiva y destructiva que, en la década siguiente, los convertiría en líderes de ventas en los USA. Hoy, en la mitad de los noventa, casi todos los nuevos personajes o grupos son de esta calaña. Y triunfan.
A **Conan,** sin embargo, no le fueron tan bien las cosas. Tras la marcha de **Thomas**, la batuta argumental pasó durante los años ochenta a **Michael Fleisher** y otros guionistas, quienes desangelan un tanto las historietas del bárbaro; tanto que al llegar a los 90 el pobre parecía una niñita en comparación con los brutos hiperdentados, hiperarmados e hipermusculados que campaban por todas las editoriales americanas.
Así las cosas, Marvel ha decidido que ya era hora de cambiar. Y lo hace devolviéndonos a **Thomas** y el halo académico que siempre caracterizó a la serie, pero también renovando la línea editorial con dos nuevas cabeceras que vais a degustar: ***Conan the Savage*** y este ***Conan,*** dos colecciones que nacen con la intención de darnos a un nuevo **Conan**, más trepidante. **Mike Lackey**, el editor, nos presenta al nuevo **Conan** como un **terminator** de la antigüedad, con mucha artillería, mucho humor negro y muy manchado de sangre.
Conan se adecúa a los tiempos que corren con el concurso de nuevos equipos creativos, nuevos dibujantes como **Barry Crain, Jimmy Palmiotti, Doug Weathley, John Nyberg, Ken Lashey** (que se ayudan además, de los ordenadores, tal y como mandan los cánones hoy en día), y nuevos guionistas aparte de Thomas: **Larry Hama** para ***Conan*** y **Chuck Dixon** para ***Conan the Savage.***
He aquí la paradoja. **Conan** se beneficia para su puesta al día de los guionistas que son conocidos, sobre todo, por personajes que en cierto sentido nacieron imitando el modelo **Conan** y que por tanto a él le deben su popularidad.
Y no menos paradójico resulta el que esta nueva andadura nos traiga de vuelta al verdadero impulsor de **Conan** en sus orígenes, al más testarudo renovador de las artes del comic-book. Sí tíos, tras 25 años de ausencia ¡vuelve **Barry Windsor-Smith a dibujar Conan**! Tendréis ocasión de disfrutarlo muy prontito, en un número especial que enlaza con ambas nuevas colecciones pero que puede ser leído por separado, donde nuestro cimmerio se enfrenta al alienígena chupasangres **Rune.** Barry hace tanto el dibujo como el guión y el resultado es **EX-CEP-CIONAL**. Palabra, una obra maestra.
En conclusión, que nos esperan grandes cosas en esta nueva colección del bárbaro cimmerio: llena de trepidancia, humor, músculos, tías buenas, sangre, batallas y entretenimiento asegurado.
Chicos, llega el Conan de los noventa, ¡agarraos!


Has de saber, oh Príncipe, que de todas las arenas de lucha de la malvada Zamora...
...no había ninguna más sanguinaria que la de la Satrapía de Zor Magreb.
Fue allí donde el gran luchador, CONAN, se vendió a sí mismo como siervo gladiador...
SOLTAD AL PERRO CIMMERIO Y DADLE EL HACHA...
¡NO, SO BOBO...!
...NO LE DES AÚN EL HACHA!
¡EN CIMMERIA NO ATAMOS A NUESTROS PERROS...

¡¡¡ESO LES APACIGUARÍA LA FEROCIDAD!
¡AYYYYYYY!

¡LA CANCIÓN DE LAS ARENAS DE LA MUERTE!

Guión LARRY HAMA - Dibujo BARRY CRAIN - Tinta JIM PALMIOTTI
Color MARIE JAVINS
Traducción JAIME ALBA - Rotulación ROSA ROMEU
Realización técnica JOSEP Mª RICART

CONAN N.º 1. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. Aribau, 185. 08021 Barcelona. ISSN: En trámite. Es una realización de Comics Forum. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín. Copyright © 1995 Conan Properties, Inc. Reservados todos los derechos. Copyright © 1996 Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book USA Conan Vol. 1 n.º 1 (VII-95) y sus personajes y características son propiedad de Conan Properties, Inc. y se editan bajo licencia de Marvel Entertainment Group, Inc. Imprime: Gaybán Grafic Almirante Oquendo, 9 San Adrián del Besós (Barcelona). Depósito Legal: B-5.848-96. Distribuye: Midesa. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28004 Madrid. Tfno. (91) 662 10 00. (II/96). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla, incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

¡AAAARGHH!
UNOS CARCELEROS INEXPERTOS, ¿EH, MI SEÑOR?
¡BURROS Y VAGOS TODOS ELLOS...!
¿POR QUÉ NO BAJAS AHÍ Y LE OFRECES A ESE BÁRBARO UN MÍNIMO RETO?
¡Y TRATA, AL MENOS, DE DARLE UNA VEZ, ANTES DE QUE TE DESTRIPE...!
¡AH, QUÉ DIVERSIÓN TAN EXCITANTE...!
¡APUESTO A QUE NI SIQUIERA HARACH-GNAR TIENE DIVERSIONES TAN BUENAS COMO ÉSTA!
¡VENID, DESGRACIADOS...
...VENID A MORIR!
ASÍ QUE QUIERES UNA VERDADERA LUCHA, ¿EH, NORTEÑO?

¡NO ABRAS LA OTRA JAULA, SO IDIOTA!
¿POR QUÉ?
EL OBJETIVO DE TODO ESTO ES QUE DOS BUENOS LUCHADORES SE MATEN EL UNO AL OTRO, ¿NO?
NO...
¡EL VERDADERO OBJETIVO ES MATAR TODO LO QUE HAYA CON VIDA EN LA ARENA!
¡INCLUYENDO A LOS GORDOS Y LENTOS ENTRENADORES, QUE NO SEPAN APARTARSE A TIEMPO!
¿TAMBIÉN PIENSAS MATARME A MÍ, MOZA?
ESTÁS EN LA ARENA, ¿NO ES CIERTO?

¡AHORA SÍ QUE VEREMOS DEPORTE!
¡POR CROM, QUE MANEJAS LA ESPADA CON LA HABILIDAD DE UN MAESTRO NEMEDIO!
EXPERIENCIA, VELOCIDAD Y PRECISIÓN...
¡...ASÍ ES COMO SE GANAN LAS PELEAS!
¿...Y NO CON UN BUEN BRAZO DERECHO CON MUCHA INERCIA TRAS EL MISMO?
LA HABILIDAD Y LA ESTRATEGIA LES PUEDEN A LA FUERZA BRUTA...
ESO YA LO VEREMOS, MOZA...
ME LLAMAN KARA.
CONAN.
NO QUEDA NADIE MÁS...

NOS TOCA A NOSO-TROS...
...O A ELLOS.
MÁS OS VALE CO-RRER.
¡GUARDIAS!
MATA A QUIEN QUIERAS, KARA...
¡...PERO ESE SÁTRAPA GORDO ES MÍO!
SÓLO SI TÚ LLEGAS ANTES HAS-TA ÉL...
¡AYUDA!
¡CINCUEN-TA CORONAS DE ORO DE AQUILONIA A QUIEN DETENGA A ESE PAR DE BES-TIAS SALVA-JES!
OS RE-CORDARÉ ESA PROMESA MI SEÑOR SÁTRA-PA...
...AHORA, ECHAOS A UN LADO Y DEJAD TRABAJAR A UN PROFESIONAL.

¡MITRA Y ASTARTÉ...!
¡NO LO RESPIRES!
¡ME ARDE LA GARGANTA...!
¡ES... ES...!
...LOTO NEGRO.
LA MEJOR ESENCIA CONCENTRADA, HECHA EN ESTIGIA, LA DE LAS ESFINGES.
..Y HABLANDO DE ESE PREMIO...
¡TENDRÁS TUS 20 CORONAS, SLIGO...!
PERO LA PRÓXIMA VEZ QUIERO VER ALGO DIFERENTE.. HE OÍDO DECIR QUE EN LA MALVADA SHADIZAR HACEN LUCHAR NIÑOS PEQUEÑOS CON NAVAJAS BARBERAS...
SONSO
HUMM NIÑOS... ME PUEDE LLEVAR UN AÑO O ASÍ EL ORGANIZAROS ESO...

UUUUH...
¿EH?
¡APÁRTATE, SÚCUBO!
¡TRANQUILO, CIMMERIO! ELLA SÓLO ESTABA LAMIÉNDOTE LAS HERIDAS...
¡HE INVERTIDO DEMASIADOS SHEKELS EN ESA GATA SALVAJE PARA DEJARTE PARTIRLE EL CUELLO!
ESTABA TRATANDO DE SER AMABLE CONTIGO, CIMMERIO; PERO SI ME TOCAS AHORA, VOY A ABRIRTE UN NUEVO...
HE DECIDIDO DAROS UNA RECOMPENSA POR HABERLE OFRECIDO AL SÁTRAPA UNA EMOCIÓN EXTRA COMO LO PLANEAMOS...
¡JU! ¡JU!
VUESTRA RECOMPENSA SOIS EL UNO PARA EL OTRO. JAJAJAJA.

DIVIÉRTETE CON ELLA, CIMMERIO...
...PERO NO TE AFICIONES DEMASIADO, PORQUE UN DÍA DE ÉSTOS VAS A TENER QUE DESPELLEJARLA EN LA ARENA.
ME HAN DICHO QUE NUESTRA COTIZACIÓN HA SUBIDO TANTO, QUE QUIZÁ SE INTERESE POR VOSOTROS UN VERDADERO AMANTE DE LAS LUCHAS EN LA ARENA, COMO HARACH-GNAR...
GUARDIAS, NO OS ACERQUÉIS DEMASIADO! ¡MUERDEN!
¿QUIERES SER LIBRE, MOZA? ¡PUES SÍGUEME LA CORRIENTE!
ASÍ QUE NO ERES EL BRUTO SIN CEREBRO QUE PRETENDES SER, ¿EH?
¡ESO ME GUSTA!
¡LA CHICA AÚLLA COMO UNA FIERA!
VAMOS A VER...
AWOOOOOO

¿QUERÉIS VERLO...?
¡... PUES ACERCAOS UN POCO MÁS!
¡TENGO AL OTRO PUERCO!
¡HAZLO CALLAR!
YA TENGO LAS LLAVES...
Y YO TENGO SU ESPADA, ÉCHATE A UN LADO Y LO...
¡NO! PRIMERO HA DE HABLAR...

DIME: ¿SE BUSCÓ SLIGO UN NUEVO ENTRENADOR, PARA REEMPLAZAR AL QUE MATAMOS? ¿A UN ZAMORIO LLAMADO OG EL TUERTO?
¡N-NO!
¡MALDITA SEA! ¿Y QUÉ HAY DE HARACHGNAR? ¿ES CIERTO QUE VAMOS A SU CIUDADELA?
¡ES SLIGO QUE VUELVE...! ¡VÁMONOS...!
PRIMERO QUIERO MI RESPUESTA...
PUEDES QUEDARTE Y PREGUNTÁRSELO A SLIGO

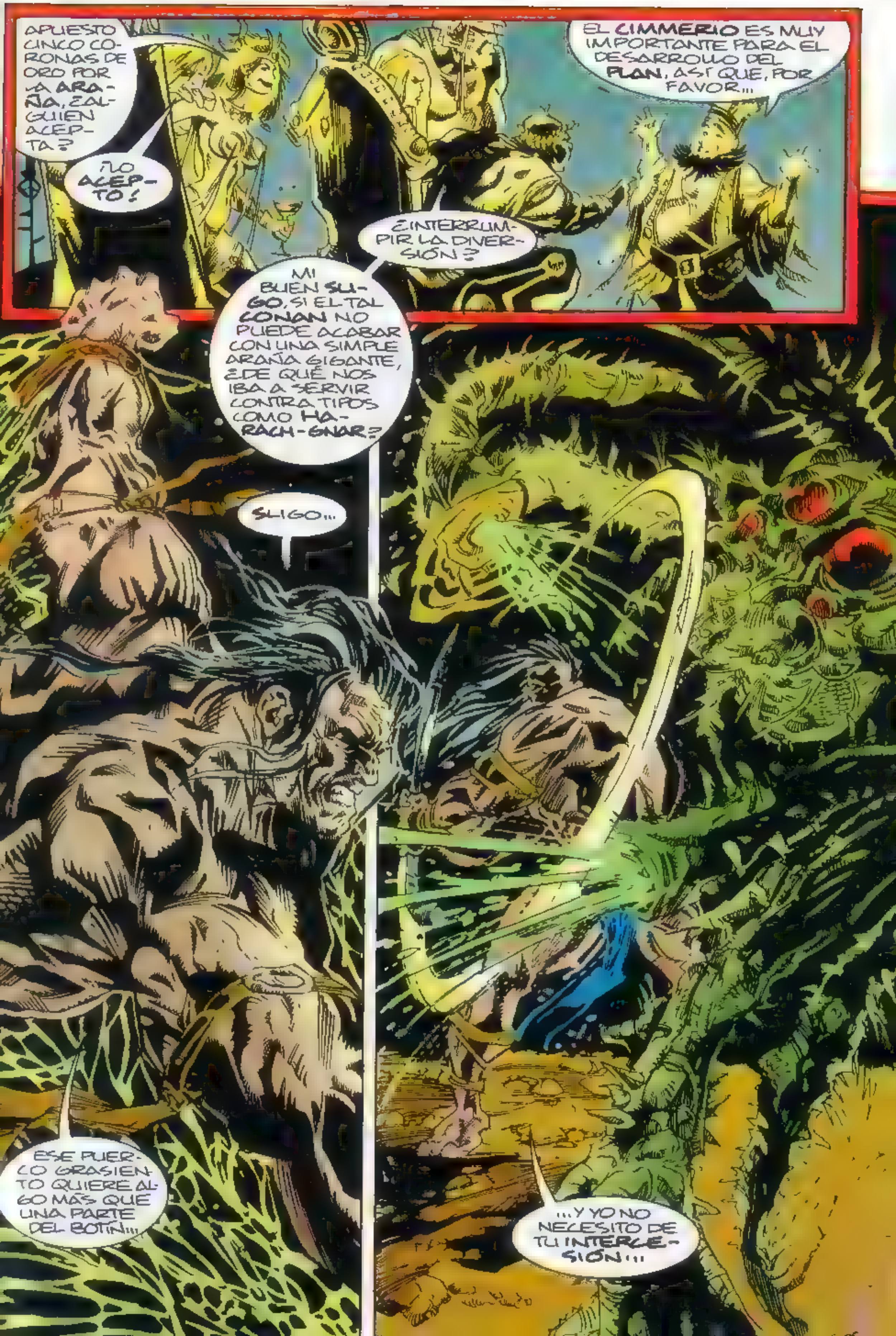
¡UUUH!
¡VAYA! ¿QUÉ ES LO QUE TENEMOS AQUÍ? ¿REBELIÓN Y HUIDA...?
¡ESTE SUCIO CIMMERIO...!
QUERÍA SABER ACERCA DE OG EL TUERTO.
¿HABLAS DE ESTE TIPO?
TENÍA MÁS FAMA COMO LADRÓN QUE COMO ENTRENADOR DE GLADIADORES...
...Y ME CONTÓ UNA HISTORIA FASCINANTE CUANDO LO TORTURAMOS CON UNAS PINZAS AL ROJO VIVO...
...ACERCA DE SUS PLANES, CON CIERTO CIMMERIO, PARA ENTRAR EN LA CIUDADELA DE HARACH-GNAR Y LLEVARSE EL ÓPALO LLAMADO EL HUEVO DEL DRAGÓN.
USÁNDOME...
...PARA ELLO.
¡CONSPIRANDO PARA QUE TE VENDIESE A HARACH-GNAR!
UNA VEZ DENTRO DE LA CIUDADELA, EL ZAMORIO IBA A SOLTARTE Y LOS DOS IBAIS A ROBAR LA JOYA...
TU PLAN SEGUIRÁ COMO ANTES, BÁRBARO, PERO CON UN NUEVO SOCIO...
...YO.
¡NO TAN FUERTE, MAHUD! ¡HEMOS DE PARTIR MUY TEMPRANO...

POR LA MAÑANA...
¡PROTESTO, SEÑOR!
NO PODÉIS DECIDIR TENER UNA "DIVERSIÓN ESPECIAL" CON UNO DE MIS LUCHADORES POR UN SIMPLE CAPRICHO...
NATURALMENTE QUE PUEDO HACERLO, ¿RECUERDAS QUE SOY EL SÁTRAPA?
ESTABA PENSANDO EN INICIAR MI PROPIA CUADRA DE LUCHADORES...
...INCLUSO CONSIDERABA SERIAMENTE EL CONTRATAR A OS EL TUERTO COMO ENTRENADOR...
...PERO HA DESAPARECIDO.
¡HA HUIDO COMO UNA PUTA BRYTHUNIA CON LA BOLSA DE UN SHEMITA!
¿CREES QUE PUEDE HABER PERDIDO LA CABEZA, SLIGO?
¡JA, JA! ¡CIMMERIO, TE VAS A ENTERAR DE LO QUE ES BUENO... YA LO CREO...!

¿UNA ARAÑA GIGANTE?
¿ESTO ES LO MEJOR QUE TENÉIS?
NACISTE MEMO, MAHUD...
¡Y MEMO MORIRÁS!

ENSEÑANDO-LE EL POTRO Y LA DAMA DE HIERRO LA CONVENCÍ DE QUE ERA MÁS PRUDENTE EL SER MI INFORMADORA...
A VECES TENEMOS ALGUNAS ALEGRÍAS INESPERADAS, ¿NO ES CIERTO?
HABLANDO DE ESO, ME GUSTARÍA PRESENTARTE AL PAJARITO QUE HA ESTADO CANTANDO A MI OÍDO...
MIS GUARDIAS LA APRESARON CUANDO TRATABA DE ROBAR UN CABALLO DE MIS CUADRAS.
ELLA PARECE CREER QUE EL CIMMERIO DE AHÍ EN LA ARENA TIENE UN INTERÉS CREMATÍSTICO MUY DEFINIDO EN LAS POSESIONES DEL TAL HARACHGNAR.
¡MALA FURCIA TRAICIONERA!
¡CUANDO ACABE CON ESTE BICHO, IRÉ A POR TI!
Y YO TE ESTARÉ ESPERANDO EN EL REGAZO DE ESTE ADORABLE SÁTRAPA.

¿Y BIEN, SLIGO? ¿FORMABAS PARTE DEL PLAN?
¡NO! ¡NO SOY UN LADRÓN DE JOYAS...!
¿QUIÉN HA HABLADO DE JOYAS? ¿ACASO SE TRATA DEL FAMOSO HUEVO DEL DRAGÓN...? HUMMM...
¡NO DIGAS UNA PALABRA MÁS, SLIGO!
¡O SUBIRÉ A CALLARTE PARA SIEMPRE...
...EN CUANTO ACABE CON ESTE TRABAJO!


APUESTO CINCO CORONAS DE ORO POR LA ARAÑA, ¿ALGUIEN ACEPTA?
¡NO ACEPTO!
EL CIMMERIO ES MUY IMPORTANTE PARA EL DESARROLLO DEL PLAN, ASÍ QUE, POR FAVOR...
¿INTERRUMPIR LA DIVERSIÓN?
MI BUEN SLIGO, SI EL TAL CONAN NO PUEDE ACABAR CON UNA SIMPLE ARAÑA GIGANTE, ¿DE QUÉ NOS IBA A SERVIR CONTRA TIPOS COMO HARACH-GNAR?
SLIGO...
ESE PUERCO GRASIENTO QUIERE ALGO MÁS QUE UNA PARTE DEL BOTÍN...
...Y YO NO NECESITO DE TU INTERCESIÓN...

...PARA LIBRAR-ME...
...DE UNA...
...PIOJO-SA...
...ARAÑA.
¡MIRA, SEÑOR SÁ-TRAPA DE ES-TA **LETRINA** DE PAÍS DE NADA...!
¡SI QUIE-RES LLEGAR A UN **TRATO**... ES CONMIGO CON QUIEN TIE-NES QUE HA-BLAR!

¡VAMOS A PONERLE EN SU LUGAR, SEÑOR!
¡VAIS A MORIR Y PUDRIROS!
PERO, ANTES DE QUE EMPECEMOS A REGATEAR...
¡...ME HAS DE DAR A ÉSA!
ES TUYA, CIMMERIO...
...BAJO MIS CONDICIONES.
GUARDIAS...
¡USAD LA RED CON ESA FIERA!
PERO NO LO MALTRATÉIS EXCESIVAMENTE...
...QUIERO QUE SEA CAPAZ DE VIAJAR.

"...POR LA MAÑANA."
APOSTANDO POR LA ARAÑA, ¿EH?
CREYENDO QUE PODÍAS NEGOCIAR SHEMITA, ¿EH?
¿Y SI DECLARAMOS UNA TREGUA Y COLABORAMOS PARA SALIR DE ESTO...?
SI TE AYUDO, HAREMOS PARTES IGUALES, ¿VALE?
¿PARTES IGUALES? ¿CON UNA MUJER?
DIME, ¿SABES DORMIR CON UN OJO ABIERTO?
...YA VES, MI QUERIDO SLIGO, CON LOS IMPUESTOS YA NO SE SACA LO QUE ANTES, Y, ÚLTIMAMENTE, LA CORRUPCIÓN NO RINDE.
LO QUE SAQUÉ DE LA VENTA DE MIS TRES CUARTAS PARTES DEL HUEVO DEL DRAGÓN RELLENARÁ MIS VACÍAS ARCAS...
¿TRES CUARTAS...?
¿ESO HE DICHO...? HABRÁ SIDO UN DESLIZ...
¡SERÁN CUATRO QUINTAS!
PERO DIME, CONAN... ¿CÓMO LO IBAIS A HACER OG Y TÚ...?
¿TENÍAIS UN PLAN?

¡POR CROM, CLARO QUE SÍ...!
OG CONOCÍA LA LOCALIZACIÓN Y SECRETOS DE TODAS LAS TRAMPAS, POZOS, CEPOS PARA TIGRES, PASAJES ENVENENADOS, PASADIZOS SIN SALIDA Y DEMÁS LINDEZAS DEL LABERINTO QUE PROTEGE A LA JOYA...
¡LO TENÍA TODO EN LA CABEZA!
¡Y AHORA, ESA MARAVILLOSA CABEZA REPLETA DE INFORMACIÓN ESTÁ CRIANDO GUSANOS EN ALGUNA FOSA DE ESE PAISEDO DE MIERDA DEL SÁTRAPA!
PRÓXIMO NÚMERO:
¡EL TESORO DE HARACH-GNAR!

EL MUNDO DE CONAN / I
CIMMERIA

Bienvenidos a la primera entrega de esta Sección, destinada a serviros de guía al mundo por el que se movía vuestro héroe favorito. Recientemente estuve realizando una sección dedicada a la faceta "rolera" del mundo creado por **Robert E. Howard** para su personaje, **Conan**, y me encontré con que muchos aficionados desconocían la geografía y las características básicas de las gentes que poblaban las tierras por las que se movía nuestro cimmerio. Pues bien, vamos a intentar emprender un viaje apasionante por los territorios donde **Conan** vivió sus aventuras comenzando por su tierra natal, la sombría **Cimmeria**.

Para alguien llegado desde los Reinos del Sur, **Cimmeria**, ofrece un paisaje muy poco prometedor. En primer lugar, la patria de **Conan** está separada de cualquier país civilizado por formidables barreras geográficas. Directamente al sur de **Cimmeria** se extiende el Reino Fronterizo, cubierto por un inmenso pantano salobre. Al este, los Montes Eiglobes la separan de Hyperbórea. Al oeste se extienden los bosques de los Pictos y al norte los montes poblados de aesires y vanires.

Sólo hacia el sudeste, las fronteras cimmerias permiten un paso fácil al invasor extranjero. Fue por allí por donde los aquilonios penetraron en la infancia de **Conan** y fundaron la ciudad-fortaleza de Venarium.

Cimmeria en sí es un gran bosque sombrío compuesto principalmente de pinares y matas de abedules solamente un poco menos denso y húmedo que el que cubre las colinas de las tierras pictas. En dichos bosques, los ciervos, los lobos, los osos y los leopardos de las nieves constituyen las piezas de caza más frecuentes del animal más peligroso de la fauna cimmeria: el hombre.

Quizás debido a lo áspero de su tierra natal; con sus nieblas casi omnipresentes, sus largos inviernos y sus bajas temperaturas medias; los cimmerios son en general gente de pocos amigos y bastante dados a valorar muy poco sus vidas (y menos aún las de los demás). Eso hace que el cimmerio medio sea considerado por cualquiera de sus vecinos como encuadrado en ese segmento de la Humanidad reservado a los asesinos rabiosos y los bárbaros saqueadores.

Por algunos comentarios de **Conan**, se percibe no obstante que el cimmerio suele ser bastante cortés y hasta hospitalario en su trato con otras gentes. Lo primero es debido al hecho que cualquiera que le gaste una broma de mal gusto a un cimmerio (o se burle de él) muy probablemente acabará con el cráneo roto y lo segundo a que la vida en **Cimmeria** es tan dura que si le niegas a alguien el derecho de hospitalidad el pobre diablo tiene grandes posibilidades de morir de hambre o de frío durante la noche.

Se sabe muy poco de la economía cimmeria. Por algún comentario de **Conan** se percibe que existe algo de ganadería, ya que nuestro bárbaro le partió el cuello a un toro el día que según él "se hizo hombre". También sabemos que su padre era herrero y dado que vivían en unas colinas, suponemos que algo de minería debía darse en la zona. Aparte de estos comentarios, por el clima y el tipo de terreno que parecía tener **Cimmeria**, es posible que también se criaran campos de cebada y algunos huertos con nabos. Todo ello, complementado con frecuentes cacerías y no pocas incursiones a los pueblos vecinos más ricos, nos da un panorama bastante miserable de la vida del cimmerio medio, lo que explica la afirmación de **Conan** cuando asegura que si sus mayores hubieran sido amables con él, "no hubieran sido buenos". Y también explican el hecho de que nuestro inteligente cimmerio eligiera vivir más al Sur en otras tierras más ricas.

Tal vez porque tenían muy poco que agradecerles a sus dioses, la religión cimmeria cuenta bastante poco con ellos. Crom, su dios principal se sienta en su montaña e ignora a los hombres, salvo para maldecirlos. Existen otros dioses menores como Mannanan y Lir, al parecer deidades de las aguas, pero **Conan** sólo los menciona para jurar por ellos cuando está en algún barco, así que debían de tener poca importancia.

A pesar de todo lo anteriormente expuesto, los cimmerios se muestran extraordinariamente celosos de la porción de mundo que les ha tocado controlar. Cazan regularmente a los incursores pictos que penetran en sus tierras. Sostienen largas guerras con los pelirrojos vanires y tienden sangrientas emboscadas a los hyperbóreos cuando vienen a cazarlos con sus monos-sabueso de las nieves. En todas estas guerras, los cimmerios sólo tienen una tribu aliada, la de los aesires y simplemente porque tienen enemigos comunes en forma de vanires e hyperbóreos.

En resumidas cuentas, si alguna vez decidís ir a **Cimmeria**, cambiad de idea, sólo os esperan escuálidas comidas de gachas de avena y queso, mala cerveza y una muerte rápida a manos de cualquier lugareño al que hayáis intentado tomar el pelo ■

Roque González.

LOS UNIVERSOS BÁRBAROS DE ROBERT E. HOWARD

De lo más nuevo, que es este ***Conan...*** a lo más clásico: ***Conan el Bárbaro***, formando una extraordinaria saga derivada del héroe creado por **Robert E. Howard**. Con la realización en comic, debida a **Barry Windsor Smith, John Buscema, Neal Adams, Pablo Marcos, Ernie Chan, Tony De Zúñiga, Rafael Kayanan** y tantos y tantos artistas más, dando vida a las más extraordinarias aventuras que durante un cuarto de siglo han alimentado la fantasía de los lectores y llevado a lo más alto el género de espada y brujería.

La serie actual de comic books a color, ***Conan***, que presentamos ahora en su edición española, da, junto con la revista en blanco y negro ***Conan the Savage***, un nuevo enfoque al héroe de **Howard**. El personaje es el mismo, los datos básicos de su epopeya iguales, igual también el mítico Universo de la **Era Hyboria**; pero hay un cambio sustancial en el enfoque y tratamiento literario y gráfico del personaje y sus aventuras.

Conan es Conan, antes, ahora y siempre, pero, desde luego, distintos realizadores y distintos tiempos dan resultados diferentes. Y todo ello inducido desde posiciones editoriales cambiantes. Hay que saber que el **Conan** protagonista de comic tuvo un extraordinario éxito entre los lectores norteamericanos de los años setenta, pero que este éxito disminuyó en la década siguiente mientras que crecía y crecía entre el público europeo– hasta desaparecer totalmente en nuestros días. Ello ha llevado a **Marvel** a una política editorial confusa en el tratamiento literario y gráfico dado a **Conan**, que sólo ahora, a mediados de los noventa, se ha concretado en cambios radicales como es el acentuar los aspectos más «salvajes» del personaje y sus series. Y habría mucho que debatir sobre esta pretensión de salvajismo...

Lo cierto es que las nuevas series ***Conan*** y ***Conan the Savage*** responden a un nuevo planteamiento editorial, llevado a cabo por nuevos autores al frente de las aventuras de **Conan**, profesionales con un buen hacer y un currículo eficaz que han tratado de llevar el **Universo de Conan** a un posicionamiento y un look «más modernos» y –teóricamente al menos– más acorde con la filosofía y los intereses de los lectores actuales.

En nuestro caso, corresponde a los seguidores y lectores españoles de las aventuras de **Conan** el decidir si los cambios realizados en Norteamérica son adecuados y válidos. **Conan es Conan siempre**, es verdad, pero también es cierto que el juicio crítico de nuestros lectores debe respaldar o no esta «nueva versión» dada al **Conan** 1995, justo al cumplirse los 25 años de vida del personaje en los comics. Para ello, nada mejor que las cartas de los lectores, valorando, analizando, juzgando y comparando el nuevo **Conan** salvaje con el clásico **Conan el Bárbaro**; esperamos dichas cartas para dar a conocer la valoración del público español.

Y no es que podamos hacer mucho..., por el momento. Ya que, cuando se publica un comic americano en España, se trata tan sólo de una traducción y de una edición locales, y el argumento, los diálogos, el dibujo y el color, ya nos vienen realizados por los autores americanos, sin que nosotros podamos cambiar o mejorar la historia (tan sólo podemos cuidar al máximo la edición propia). Eso sí, sigue en pie la idea de realizar un material propio. Tanto **un nuevo material de Conan**, que sea obra europea, quizá española, como la creación de una Revista **propia** de espada y brujería (la soñada y esperada ***Relatos Salvajes***). Todo es cuestión de tiempo. Cada proyecto tiene su propio tiempo y tanto la posible creación de nuevos materiales de Conan europeos como una revista nuestra-nuestra son parte de los **Planes Editoriales 1997**.

Queda en pie la pregunta: ¿Por qué los lectores americanos se han ido apartando, poco a poco, de **Conan** y sus aventuras? ¿Por qué **Marvel**, que supo crear series del máximo interés, de la mano de **Roy Thomas, Barry W. Smith, John Buscema**, no supo o no quiso, o ambas cosas, mantener el interés de las series de **Conan** entre sus propios lectores? Y, en definitiva, la pregunta clave: **¿Por qué Conan es un mito, sobre todo entre los lectores europeos?**

Mientras tanto, este año, en España, habrá una «extraordinaria cosecha [illegible]». Está la colección de comic-boo[illegible]or. Más la revista en blanco y neg[illegible]ás la reedición de la misma. Continua la publicación de las Novelas Gráficas. [illegible]na nueva colección antológica [illegible]s en blanco y negro, recogiendo las [illegible] historias de **Conan**, agrupada[illegible]res. Más la edición recopilatori[illegible]os **Annual** de ***Conan the Barbarian*** en la colección ***Extra Conan***. Y además de algunas otras cosillas, com[illegible]ción de la colección de libros que recogen la obra de **Barry Windsor Smith**, con la publicación de la extraordinaria ***Red Nails...*** aún aparecerán otros materiales, como, por ejemplo, ***Kull El Conquistador***, otra extraordinaria criatura de **Robert E. Howard**, llevada también a[illegible]por **Roy Thomas**, muy poco desp[illegible]vida a **Conan**.

Kull El Conquistador [illegible] saga de este héroe bárbaro [illegible] edición cronológica que se [illegible] primeros comic-books american[illegible]os en junio de 1971, y que llegará hasta su últ[illegible] book, junio 1985. Incluyendo, además, una No[illegible]a color. Se trata de casi 1 000 páginas de com[illegible] que en España se publicarán por primera ve[illegible] íntegra y completa, a lo largo de 21 comic-bo[illegible]es de 48 páginas (para más información ver el comentario editorial que aparece en el n.º 2 de la colección ***Extra Conan***, dando datos y características de la edición española). Se avanza así hacia la que podría ser algún día la edición de prácticamente las «obras completas» en comic de **Robert E. Howard**. En esas teóricas obras completas, desde luego **Kull** ocupa un lugar preferente y de la máxima importan[illegible].

Esto es el presente. Y para hacerlo mejor son necesarias las cartas de los lectores.

Pero, es que estamos comenzando a preparar ya el futuro. 1997 está cerquísimo, y si queremos tener un **Conan propio**, o casi, ello sólo será posible con la colaboración de los lectores. Para eso y por eso es muy posible que os planteemos –en colaboración con **Marvel Italia**– una **Encuesta** desde la que definir ese **nuevo Conan** inmediato y próximo, realizado expresamente para el público lector europeo, español.

Ahora disfrutemos de este ***Conan***, con **Larry Hama** y **Barry Crain...** y dentro de dos meses con un número especial de **Barry Windsor Smith** que ha vuelto a dar vida a **Conan** justo al cumplirse los 25 Años de existencia en el comic...

Larga vida a Conan. Y nosotros para verlo. ■***Florentino M. Ureña.***

¡SOLTAD LOS REMOS Y COGER ARMAS, SUCIOS MARINEROS DE AGUA DULCE...
...Y SEGUIDME A POR BOTÍN, GLORIA Y AÚN MÁS, BOTÍN!
¡YA HABÉIS OÍDO AL CIMMERIO...
...HOY PAGAN BIEN POR LA SANGRE!
¡CONAN! ¡CONAN!

[illegible] Planeta-DeAgostini, S. A. Aribau, 185. 08021 Barcelona [illegible] Director Editorial: Antonio Martín. Copyright © 1995 [illegible] Properties, Inc. Reservados todos los derechos. [illegible] 1996 Editorial Planeta-DeAgostini, S. A., sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. [illegible] y sus personajes y características son propiedad de [illegible] Properties [illegible] Imprime [illegible] Sant Adrià del Besòs. Barcelona. Depósito Legal: B-5.848-96 [illegible] 28004 Madrid. Tfno. (91) 662 10 00. (IV/96). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla [illegible] Printed in Spain [illegible] España.

NO SON ESTÚPIDOS, KARA...
...ANTES DE JUGAR CON FUEGO QUIEREN VER DE QUÉ LADO SOPLA EL VIENTO...
¡REPELED EL ABORDAJE!
¡DIEZ CORONAS AQUILONIAS DE ORO AL CORSARIO QUE DECAPITE A ESE NORTEÑO!

¿SÓLO DIEZ CORONAS?
¡ME VENDÉIS BARATO, PUERCOS!
¡YO OS ABRIRÉ EL CRÁNEO POR SIMPLES SHEKELS!
¡OYE, NORTEÑO!
¡HAS ENSUCIADO MI BAJEL CON TU SUCIA GABARRA!
¿CREES QUE EL HIERRO HYRKANIO RESISTE AL ACERO LAMINADO ZAMBOULANO?
¡CROM!
¡EN DARFAR USAMOS LOS DIENTES DE TIPOS COMO TÚ COMO PALILLOS!

EN CIMMERIA NO EMPLEAMOS PALILLOS!!!
¡¡¡NO SOMOS TAN CIVILIZADOS!
POR DEPORTE LUCHA MOS CON LO OSOS!!!
¡¡¡Y LES CASCAMOS LOS CUELLOS CON LAS MANOS!
CRACK
CRAC
¡UGGGH!
¡TE HE DE VER EN EL MÁS HONDO POZO DE ARALLU!!!!

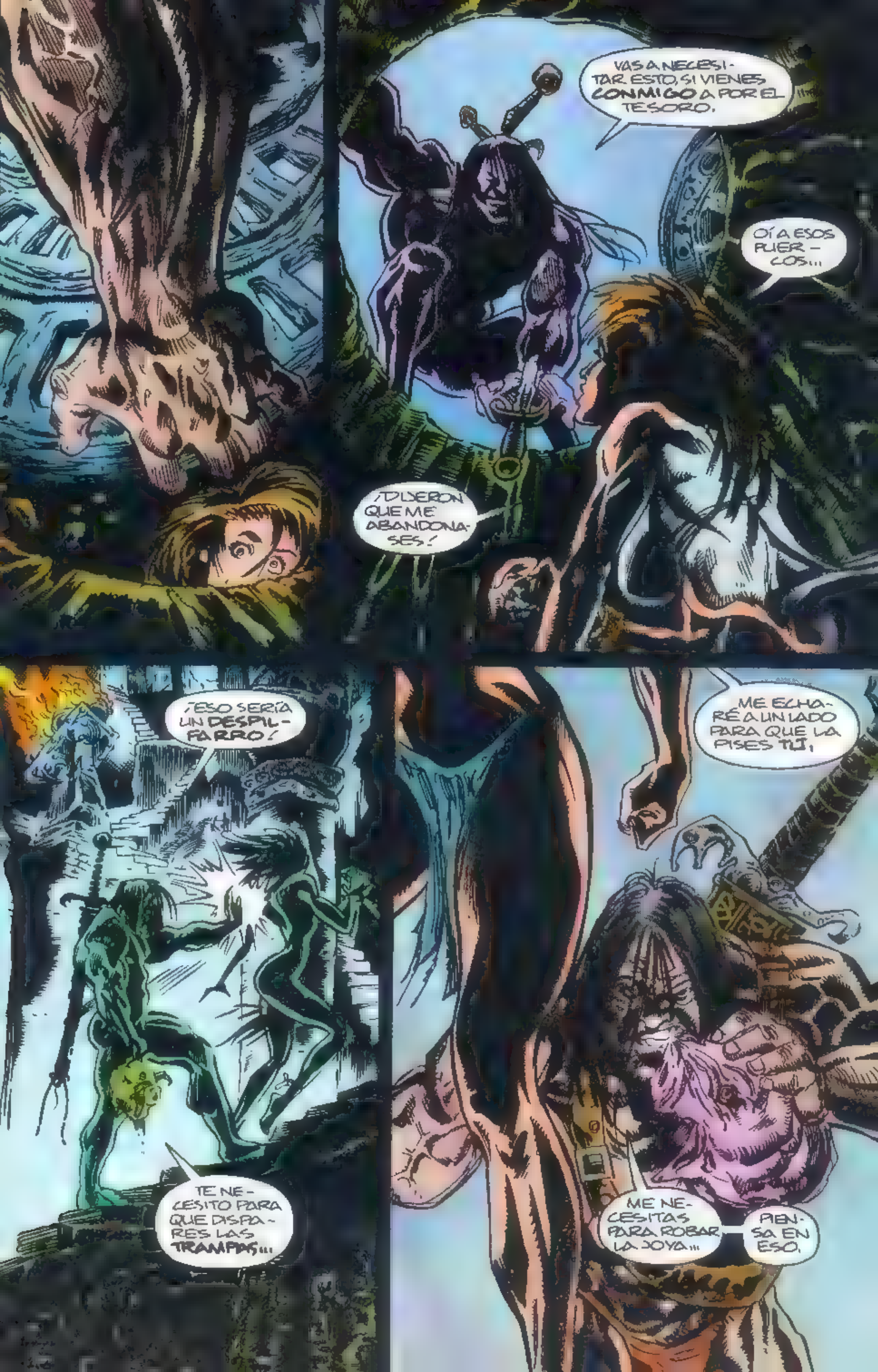
DEBERÍAS SABER CUÁNDO HAS PERDIDO LA PELEA.
¡...UN ARMA, KARA!
¡TOMA MI HACHA, CONAN!
ESTE TIPO HABRÍA VIVIDO PARA VOLVER A LUCHAR...
¡...SI NO HUBIESE PERDIDO LA CABEZA!
¡LA NAVE SE HUNDE!
¡SOLTADNOS DE LOS REMOS, QUE NOS AHOGAMOS!
¿CÓMO?
¿ESTÁIS TODOS TAN ENLOQUECIDOS QUE HABÉIS OLVIDADO...

...QUE ESTAS AGUAS APENAS SI CUBREN LOS TOBILLOS.
¡YO, CONAN DE CIMMERIA RECLAMO LA VI TORIA DE HOY EN LA ARENA DE HA RACH-GNAR!
¡HAS LUCHADO BIEN, FORASTERO...!
¡TUYO ES EL LAUREL!
¡QUE LE DEN AL LAUREL...!
...TRAEDME LAS MOZAS Y EL VINO!
¿QUÉ TE DIJE? ¡LOS ESPECTÁCULOS DE HARACH GNAR NO TIENEN IGUAL!
¿NO HAY EMPALAMIENTOS?

¿NO ES MAGNÍFICO, MI SEÑOR HARACHGNAR?
¿NO ES ESPECIAL?
¿NO ES UNA JOYA DE GLADIADOR?
¿NO COMPITE CON VUESTRA FABULOSA JOYA, EL HUEVO DEL DRAGÓN?
DICEN QUE ES COMO EL PUÑO DE UN HOMBRE.
PODRÍAIS ENSEÑARNOSLA A UN PAR DE CONOCEDORES COMO SOMOS SLIGO Y YO...
DESEARÍA VER AL CIMMERIO LUCHAR CON LA CHICA...
...PERO EN UN MARCO APROPIADAMENTE...
...ESTIMULANTE.
PUEDE LLEVARNOS UN TIEMPO... LOS DETALLES... LAS MUTILACIONES...
MAÑANA.
¡OH, Y TE EQUIVOCAS, SÁTRAPA...!
¡...ES MAYOR QUE UN PUÑO!

ESA NOCHE...
...Y, JA JA, EL BÁRBARO SE BEBIÓ TODO EL VINO Y CAYÓ ANTES QUE LA MOZA PUDIERA...
DÉJANOS ENTRAR A VER A NUESTRO LUCHADOR, MAESTRE DE CALABOZOS...
ANTES SOPESARÉ VUESTRO ORO, FORASTEROS...
¡LO QUE VAS A NOTAR ES EL ACERO NEMEDIO, SO MEMO!
PA-CHOOK
CUMPLIMOS CON NUESTRA PARTE DEL TRATO...
LIBERARTE, PARA QUE ROBES EL HUEVO DEL DRAGÓN...
¡UUUUUUGH!
TOMA LA LLAVE DE TUS GRILLETES.
DANOS TIEMPO DE LLEGAR AL MURO DEL NORTE, A CABALLO, ANTES DE HACER TU INTENTO...
¡AGGGH!
TOMA, COME ANTES DE ENFRENTARTE AL LABERINTO Y LAS TRAMPAS QUE HAY ENTRE EL PISO PRINCIPAL Y LAS ESTANCIAS DE LO ALTO, DONDE DUERME HARACH-GNAR.
¡UGH! ¡UGH! ¡UGH!

NO TENDRÉIS UN PLANO DEL LABERINTO CON LAS TRAMPAS MARCADAS...
LO TENÍAS TÚ, CONAN...
NO ES CULPA NUESTRA QUE DECAPITARAN A OG.
¿Y LA CHICA GUERRERA, KARA?
¡QUE SE PUDRA!
¡YA NO NOS SIRVE!
¡AGH! ¡UGH! ¡COW!
¡DIENTES DE CROM!
¿PIENSAN QUE UN BÁRBARO NO PUEDE VER QUE NO HAY DIFERENCIA EN CÓMO TRATAN A LA CHICA...
¡AGG-ARGH!
..Y CÓMO PIENSAN TRATARME A MÍ?
¡AYYYY...!
SHUKK!


VAS A NECESITAR ESTO, SI VIENES CONMIGO A POR EL TESORO.
OÍ A ESOS PUERCOS...
¡TE DIJERON QUE ME ABANDONASES!
¡ESO SERÍA UN DESPILFARRO!
TE NECESITO PARA QUE DISPARES LAS TRAMPAS...
ME ECHARÉ A UN LADO PARA QUE LA PISES TÚ.
ME NECESITAS PARA ROBAR LA JOYA...
PIENSA EN ESO.

¡ALTO!
THOK!!
SHOOOM!
POR AQUÍ.
NO TE ESFUERCES EN DARME LAS GRACIAS...

ÉSA ERA LA PARTE FÁCIL, PARA ELIMINAR A LOS PATO-SOS...
LLEGAMOS A LO VERDA-DERAMEN-TE DIABÓ-LICO...
MERECÍAN MORIR, SI FUERON TAN BOBOS DE QUEDARSE ANTE LA PUERTA AL ABRIRLA.
¡JA! ÉSTE SE CREYÓ LISTO Y SE ECHÓ A UN LADO...
CROM SE RÍE DE LOS INDECI-SOS...
16
KÍDÄAM
¡¡ELIJAMOS UNA PUERTA Y...
TU RARO DIOS TE SONRÍE HOY.
CROM RÍE, NUNCA SONRÍE.
HAY UNA DIFERENCIA.
TRAS DE TI, KARA.

¡VAYA SI ERES EDUCADO!
¡MUEVE EL CULO!
¡NO ME EMPUJES, CIMMERIO...!
EL MENOR MAL PASO NOS HARÍA CAER Y EMPALARNOS...
...AGÁRRATE A ESAS CUERDAS QUE CUELGAN...
¡NO ME GUSTA ESTO!
AL TIRAR DE LA CUERDA HA SONADO ALLÁ ABAJO...
FOOOM
¡...ALGO COMO PEDERNAL RASCANDO ACERO!
TIENES TALENTO, KARA...
¡¡SI TUVIERAS OTRAS CALIFICACIONES PODRÍAS SER UNA DAMA O UNA VESTAL!

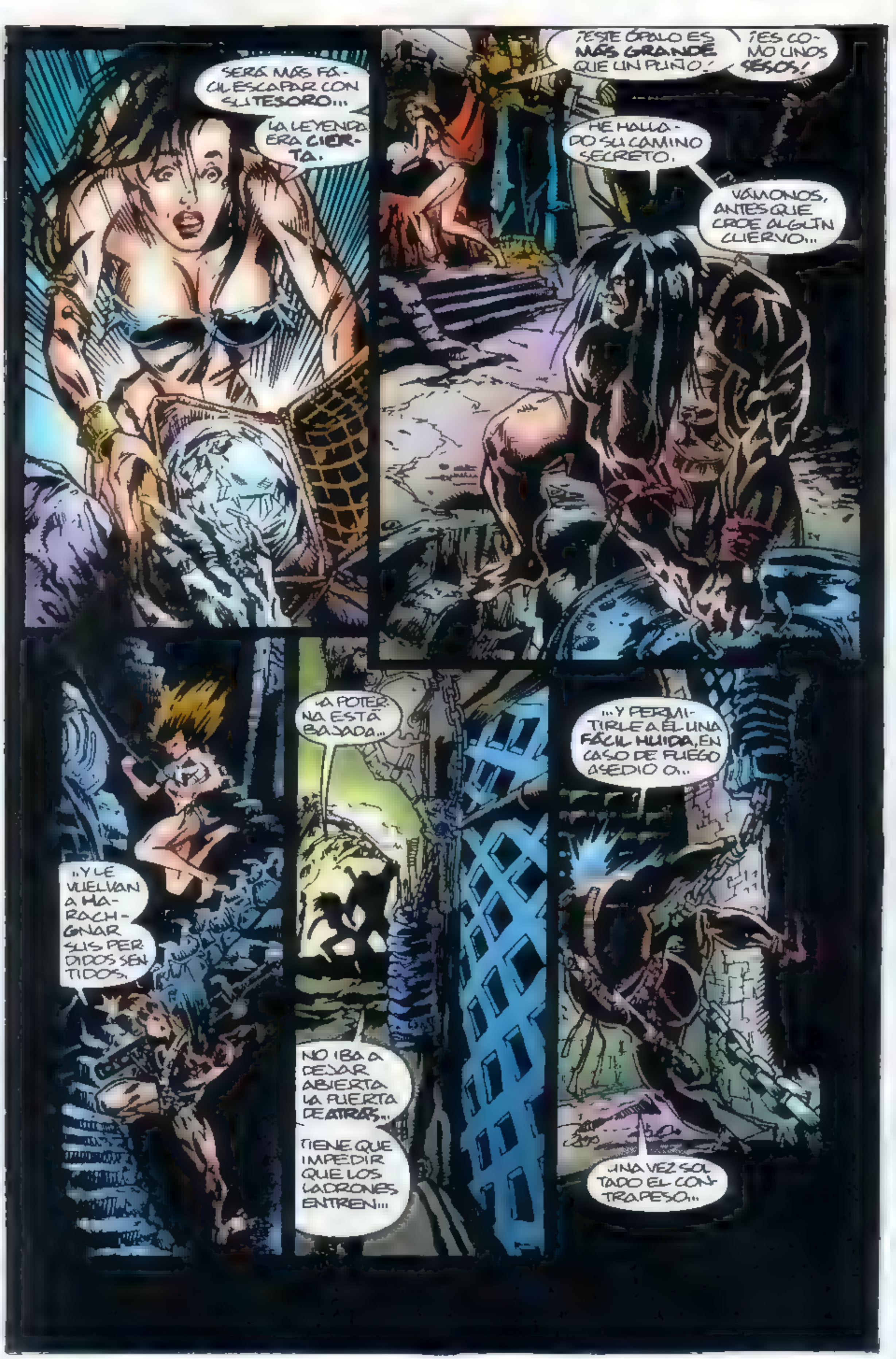
¿CREES QUE HARACHGNAR HACE ESTE CAMINO CADA NOCHE, PARA IR A SU ALCOBA?
SI LO HACE, MÁS VALDRÍA HABERLO PENSADO DOS VECES ANTES DE VENIR...
AHORA YA ES TARDE...
KLAK
¡MITRA! ¡HE DISPARADO ALGO!
¡TODA LA ESTRECHA PASARELA VIBRA!
¡SE DERRUMBA POR DETRÁS!
¡HEMOS DE CORRER MÁS QUE EL DERRUMBE!

¿CUÁNTA MÁS PASARELA DEBE DE HABER...?
MALA RESPUESTA TIENE...
¡AYYYY!
¡SE ACABA...
...EN UN VACÍO NEGRO Y TOTAL!
TIENE QUE HABER ALGO AHÍ EN LA OSCURIDAD...
...Y CÓMO SABEMOS LO QUE HAY DETRÁS...
¡VEN!
¿VUELVES ATRÁS?
SÓLO PARA COGER CARRERILLA...

¡VAMOS A SALTAR EL PRECIPICIO, KARA!
¡ES UN SALTO DE PURA FE!
¡AYYYYY!

SHUDD
¡AGGGGG!
¡DOMÍNATE, CHICA!
¡SI TE DEBATES, ACABARÉ CAYENDO!
SÚBETE ENCIMA DE MÍ...
...PARA QUE ASÍ TENGA LOS MANOS LIBRES...
PUDISTE DEJARME ALLÁ ATRÁS...
...PODRÍAS HABERME DEJADO CAER...
¡AÚN PUEDO SOLTARTE, SI NO DEJAS DE DEBATIRTE!
ESTÁTE QUIETA HASTA QUE PUEDA SUBIRNOS...
¡CROM Y SET!
¡MITRA E ISHTAR!

¡LA MISMA ALCOBA DE HARACH-GNAR!
¡SILENCIO! ¡LO DESPERTARÁS DE SU SUEÑO!
NO CREO QUE SE DESPIERTE TAN FÁCILMENTE...
¡HARACH-GNAR NO DUERME COMO LOS HOMBRES!



SERÁ MÁS FÁCIL ESCAPAR CON SU TESORO...
LA LEYENDA ERA CIERTA.
¡ESTE ÓPALO ES MÁS GRANDE QUE UN PUÑO!
¡ES COMO UNOS SESOS!
HE HALLADO SU CAMINO SECRETO.
VÁMONOS, ANTES QUE CROE ALGÚN CUERVO...
...Y LE VUELVAN A HARAGANEAR SUS PERDIDOS SENTIDOS.
...A POTERNA ESTÁ BAJADA...
NO IBA A DEJAR ABIERTA LA PUERTA DE ATRÁS...
TIENE QUE IMPEDIR QUE LOS LADRONES ENTREN...
...Y PERMITIRLE A ÉL UNA FÁCIL HUIDA, EN CASO DE FUEGO ASEDIO O...
...UNA VEZ SOLTADO EL CONTRAPESO...

¡...SE ABRE LA PUERTA Y YA SOMOS LIBRES Y RICOS!
¿QUÉ HAY DE SLIGO Y EL SÁTRAPA?
¿QUÉ PASA CON ELLOS?
¿NO DEBÍAMOS REUNIRNOS CON ELLOS EN EL MURO NORTE?
BUENA RAZÓN PARA ESCAPAR HACIA EL MURO SUR...
ESE PAR DE BRIBONES NO PODRÁ TRAICIONARNOS DE NUEVO...
¿QUÉ...?
¿QUÉ TE PENSABAS, MOZA?
¿NO TE HABÍA DICHO QUE INTENTARÍAN IR HACIA EL SUR?
QUE TUS GUERREROS LA APRESEN...

¡...PERO QUE NO DAÑEN DEMASIADO NUESTRA PROPIEDAD!
THUMP
WHAPP
¡LOGRARON ROBAR EL HUEVO DEL DRAGÓN!
¡AH, LA JOYA!
¡TE LO DIJE! EL CIMMERIO ES BUENO!
SÍ, ¿QUÉ PASA CON ÉL?
¿NO DEBERÍAMOS MATARLO?
LA FLECHA ESTABA IMPREGNADA CON ESENCIA DE LOTO NEGRO...
"...NADIE SOBREVIVE!
PRÓXIMO:
PELEA

EL MUNDO DE CONAN / II
NORDHEIM

Si sois veteranos lectores de **Conan** (o si simplemente os habéis estado leyendo ***Conan el Aventurero***), sabréis que el cimmerio inició sus viajes a lo largo y ancho del mundo viajando hacia el Norte. Allí entraría en contacto con los representantes de otros dos pueblos bárbaros cuyos nombres aparecen en los mitos escandinavos. Vaniros y Aesiros.
Las tierras que se extienden al norte de Cimmeria están cubiertas de sombríos bosques de pinos y abetos y cruzadas por altísimas y heladas montañas. Hacia el noroeste, dichas tierras reciben el nombre de Vanaheim y lindan con el Océano Occidental. Al noreste se extiende Asgard, desde las fronteras de Vanaheim hasta los Montes Eiglobes que les separan de Hyperbórea.
Como en el caso de Cimmeria, tanto Asgard, como Vanaheim no son lugares de interés turístico para los ciudadanos medios hyborios. De entrada están alejadísimos de cualquier punto civilizado si exceptuamos las fortalezas septentrionales de Hyperbórea y éstas no son precisamente lugares que reciban con los brazos abiertos a los forasteros. En segundo lugar está el clima. En **Nordheim** el invierno reina prácticamente nueve meses y durante los tres meses restantes, los mosquitos se lo comen a uno. Por último, para llegar hasta allí por tierra hay que atravesar los páramos pictos, las colinas de Cimmeria o el territorio de Hyperbórea y son muy pocos los hombres civilizados que se atrevan a ello.
Los habitantes de **Nordheim** son altos, terriblemente fuertes y de piel y ojos claros. Los vaniros son pelirrojos y los aesiros rubios. Hablan lenguas parecidas y hace algún tiempo formaban una sola tribu, pero parece ser que hubo una disputa entre clanes durante la ceremonia de una boda y desde entonces, vaniros y aesiros vienen partiéndose la cabeza con bárbara dedicación.
A pesar de su temperamento guerrero los habitantes de **Nordheim** son mucho más hospitalarios y menos sombríos que los cimmerios. Los nórdicos adoran las bromas, la música, la hidromiel, las chicas bonitas y una buena batalla. Como consecuencia de todo esto es frecuente verlos correr al combate entonando canciones y partiendo cráneos entre grandes risotadas. En el Norte, con sus largos y duros inviernos, es difícil divertirse y sus gentes tienden a desahogarse practicando todo tipo de excesos.
Los nórdicos viven del ganado, de unos cuantos campos de cebada, la caza y (sobre todo en el caso de los vaniros) la pesca. Por un comentario que se registra en el número 1 de ***Conan the Barbarian***, también parecen practicar algo de minería, sobre todo de hierro y oro del que parecen tener buenos filones. Naturalmente, como buenos pueblos guerreros, complementan su economía con incursiones periódicas a sus vecinos, incursiones que a veces llegan por el Sur hasta Nemedia.
Tanto los vaniros como los aesires adoran a Ymir, el Gigante Helado. Corren leyendas que en las montañas que separan los dos reinos del Norte son territorios de caza de los hijos de Ymir y que más de un guerrero se ha visto atraído a una emboscada por una misteriosa y bellísima mujer de cabello dorado que todos reconocen como Atali, la hija de Ymir.
Los vaniros son también un pueblo marinero. Su proximidad con el Océano Occidental les ha convertido en constructores de barcos que les permiten aprovechar los grandes bancos de bacalao que se extienden frente a sus costas, así como hacer periódicas incursiones al Sur, llegando a las costas de Zingaria y las Islas Baracha (todos debéis recordar que uno de los colegas de **Conan**, Sigurd de Vanaheim, era uno de estos piratas norteños que se había afincado en las Baracha). Estos viajes al Sur discurren por delante de los territorios Pictos y han servido para abrir una ruta entre Kordava y Vanaheim por la que no sólo se mueven los piratas, sino algún que otro comerciante.
Los piratas nórdicos no suelen estar organizados, no obstante en el n.º 1 de ***La Espada Salvaje de Conan***, nuestro amigo el cimmerio visitó un lugar llamado la Isla de las Espadas, donde un tal Thorfel el Noble había instalado su escondite. Así que no sería de extrañar que abundasen más de estos nidos de piratas en las recortadas costas del Norte.
Más allá de **Nordheim** se extiende la tundra. Un país helado al borde del casquete glaciar en el que se dice que se alza una gran ciudad en un protegido valle entre los hielos. Las leyendas aseguran que los habitantes de dicha ciudad no son humanos, sino unos grandes simios de pelaje blanco que han alcanzado el nivel de la inteligencia humana y que esclavizan a los viajeros. En resumidas cuentas, el lejano Norte, como cualquier otro punto del mundo Hyborio es un magnífico escenario de aventuras, pero al mismo tiempo un lugar lleno de peligros que es mejor visitar con la mano puesta en el pomo de la espada. ***Roque González.***

LAS NUEVAS CARAS DE CONAN

Página de muestra para los comics de Conan
Idea y dibujo de Enric Rebollo (Badalona, Barcelona)

Copyright © 1996 Conan Properties Inc

EN EL DESIERTO QUE BORDEA LA SATRAPÍA DE ZOR MAGREB...
ME HABÉIS LANZADO UNA FLECHA IMPREGNADA EN LOTO NEGRO...
...HABÉIS ROBADO EL HUEVO DEL DRAGÓN, QUE TANTO ME COSTÓ ROBARLE A HARACH GNAR...
...OS HABÉIS LLEVADO A LA GUERRERA KARA...
SIN QUE LLEGARA A SABOREARLA...
ME HARÉ CUERDAS CON TUS TRIPAS! ¡Y CON LAS DEL SÁTRAPA...
¡FUENTES DE CROM!
¡GIGANTES KOBOLS Y DEMONIOS!
ESTÁN LEJOS DE SUS NORTEÑAS TIERRAS...
TAMBIÉN...
...LO ESTOY YO.

¡ESTOS SERES NO ME ASUSTARON EN LOS PÁRAMOS DE CIMMERIA O VANAHEIM...
...NO ME LO VAN A DAR AHORA EN ESTE MALDITO DESIERTO!

CONAN N.º 3. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. Aribau, 185. 08021 Barcelona. ISSN: En trámite. Es una realización de Comics Forum. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín. Copyright © 1995 Conan Properties, Inc. Reservados todos los derechos. Copyright © 1996 Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book USA Conan Vol. 1, n.º 3 (X-95), y sus personajes y características son propiedad de Conan Properties, Inc. y se editan bajo licencia de Marvel Entertainment Group, Inc. Imprime: Gaybán Grafic. Almirante Oquendo, 1-9. San Adrián del Besós (Barcelona). Depósito Legal: B-5.848-96. Distribuye: Midesa. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarral) 28034-Madrid. Tfno. (91) 662 10 00. (IV/96). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla, incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

¡POR CROM...
QUE OS CORTARÉ VUESTRAS FEAS CABEZAS A TODOS!
EL BARBARO SUEÑA LOS SUEÑOS DEL LOTO NEGRO, MEH
VE LO QUE NO HAY Y NO VE LO QUE HAY
PAGARAN BIEN POR SU ESPADA EN EL ZOCO DE ZOR MAGREB. MATÉMOSLO.
NO
ESPERA
AHORA AÚN ES PELIGROSO..
PRONTO MORIRÁ.

EN LA SATRAPÍA DE ZOR MAGREB...
TRAED MÁS DE TODO...!
...MÁS LENGUAS DE CODORNIZ!
EN ESCABECHE.
MUCHO QUE CELEBRAR
MI QUERIDO SÁTRAPA...
LA JOYA QUE ROBÉ A HARACH-GNAR?
QUE LE ROBAMOS...!
...A ROBÓ CONAN Y NOSOTROS SE LA ROBAMOS A ÉL...
...JE DE MI RANGO NO ROBA. CONFISCA!

SEÑOR, LA DIVERSIÓN ES TÁ A PUNTO.
MIRA SU GO SI ME PLACE LA MATANZA ACARICIA ROS EL HUEVO DEL DRAGÓN...
¡GRRRRR!
¿A ESTO LE LLAMAS DIVER-SIÓN BOLA DE SEBO RANCIO?
¡MÁNDAME ENEMIGOS DIGNOS DE KARA!
LOS LUCHADO RES ENANOS ME DIVIER-TEN..
SUS DEDI TOS SE AGA-RROTAN A.. APLASTARLOS.
¿NO PREFE RÍAS LAS GOR-DAS CON NAVA-JAS BARBE-RAS?
¡TAM-BIÉN!

GYAAAAA!
¿QUIEN ESTA AHI?
...URA MUCHO; VAYAMOS A MATARLE Y QUITARLE LA ESPADA...
EL LOTO NEGRO LE HA ...RA COMIDO EL SESO...
¡ES MEJOR ESPERAR
¿QUIÉN ME ESPÍA DESDE ESA COLINA?
ES CROM, Y DOS GIGANTES DEL HIELO!

¡RÍETE DE MÍ, CROM!
ES LA RISA DE CROM LO QUE ME RECUERDA MI LUGAR E IMPORTANCIA EN EL UNIVERSO.
¡DAC!
ESTÁ ACABADO
AÚN NO.
TODAVÍA ES PELIGROSO... QUE LO MATE EL CARROÑERO
GRRRRRR

HA SIDO UN LARGO DÍA. ¡MI ALCOBA ME ESPERA!
DESCANSA... ¡GUARDARÉ LA JOYA CON MI VIDA!
¿CREES QUE ME FÍO? ¡ERES UN LADRÓN!
Y TÚ UN CONFISCADOR

GRRRRRR
¡ESTÁ MUER-TO! ¡EL CARROÑE-RO LO DEVORA!
SNAP!
ESPE RA.
QUE SE DE-VORE LAS EN TRAÑAS.
TEN CUIDA-DO.
EL BÁR-BARO NO SE MUEVE.
VAMOS

MANDASTE UNA BESTIA DEL HIELO ¿EH, CROM?
PERO YO LE PARTÍ EL CUELLO Y HAGO QUE PAREZCA VIVA...
PARA QUE OS ACERQUÉIS...
ACERO HYRKANIO...
EL ACERO SE FORJA CON FUEGO, CROM...
...Y EL HOMBRE EN LA BATALLA.

ENTONCES ¿CUÁL ES MÁS FUERTE?
HOMBRE Y ACERO LO MISMO PARA UN DIOS.
¡NUNCA ME HAN GUSTADO TUS BURLAS, CROM!
¡AH...!
GIGANTES DEL HIELO.
¿Y NO TRAÉIS A VUESTRAS BELLAS HIJAS?

¡COMED ACERO Y MORID...!
UN BUEN GOLPE MORTAL PERO DESGRACIADO, PORQUE QUEDAS DESARMADO...
¡PERO TOMARÉ EL HACHA DE TU HERMANO MUERTO..!

Y, ¿QUÉ ES MÁS DURO...
...¿HIELO O ACERO?
¡DESAFÍAS A LOS ELEMENTALES!
¿NO LO HACEMOS SIEMPRE?
¿NO LUCHAMOS CONTRA LOS ELEMENTOS, HASTA LA MUERTE?

HAHAH HAHA
¿QUIÉN HA TOMADO LA MONTAÑA Y SE RÍE, CROM?
¿QUIÉN?

SEÑOR TRAIGO MIS DOS MEJORES ESPADACHINES...
QUIERO ARREGLAR EL ASUNTO DE SLIGO...
¿SEÑOR?
¡CORTADLE EL CUELLO!
¡YA MISMO!
LUEGO COLGAD SU CABEZA DE LOS MUROS...
COMO ORDENÉIS
TODOS A LA VEZ...
...¡AHORA!
¡NO ES ÉL... SÓLO SON ALMOHADONES!
¿DÓNDE SE HABRÁ...?
¡LA CHICA!
SU ÚNICA ALIADA POSIBLE KARA LA TIGRESA
¡ESTÁ EN LAS MAZMORRAS!

¿Y POR QUÉ VOY A ACEPTAR UNA TREGUA, SUCIO?, ¡YA ME HAS TRAICIONADO DOS VECES...!
Y NO HAY DOS SIN TRES, ¿EH CHICA? MIRA NO VALEMOS NI UN SHEKEL EN ESTE MALDITO LUGAR...
...RO SI COLABORAMOS.
¿QUÉ HAY DE LA JOYA?
"¿QUÉ HAY DEL HUEVO DEL DRAGÓN?"
"¡OLVÍDALO YA DE MÁS VIVIR!"
Y TIENE ALGO MALIGNO QUIZÁ UNA MALDICIÓN!"
¿UNA MALDICIÓN DICES?

AH, CROM...
¡NUNCA PENSÉ QUE FUERAS CONOCEDOR DE LOS CABALLOS.
¡CON GARAÑONES DE COMBATE BIEN CUIDADOS Y ACORAZADOS...
¡CABALGARÉ BIEN HACIA ZOR MAGREB!
¡ADORNARÉ ESTE BUEN BRUTO CON UN PAR DE CABEZAS.

Entrad, mis terribles capitanes... Las puertas de Zor Magreb se abren para vosotros.
Traedme mi morada terrena, mi RECIPIENTE con forma humana...
...Para que pueda ANIMARLA y darle una pálida apariencia...
...DE VIDA.

ESTOS SOLDADOS SE CREEN GUERREROS...
HAN TENIDO QUE LUCHAR POR SUS VIDAS EN LA
LES PIERDE.
HABRÁS ROBADO ANTES UNOS CABALLOS, ¿EH
EN DEJARTE
NO ES
ESPECIALIDAD
¡MITRA, SET Y ASTARTÉ!

¡ES HARACH-GNAR SUYO!
¿P-PERO... SU CABEZA...
YO SOY HARACH GNAR...
...Y NO ESTA EFIGIE SIN VIDA...
...ESTA MARIONETA SIN MENTE.
MI CONCIENCIA NACIÓ EN TIEMPOS ARCANOS, CUANDO LOS DIOSES ELEFANTINOS VOLABAN Y MORABAN EN ÁRBOLES ARRAIGADOS EN EL MISMO AVERNO.
¡AH, QUÉ COSAS CONTARÍA...
...SI QUISIERAS!
LLEVAD A LA CHICA, AL LADRÓN Y AL SÁTRAPA A MI CIUDADELA...
MATAD AL RESTO.

LLEGA EL ALBA...
¡MERCED! ¡PIEDAD!
LIBERAD ME DE ESTE SUFRIMIEN-TO...
¿DÓNDE ESTÁN?
CHICA Y TE SORO.
¡HARACH-GNAR!
MATÓ A TO-DOS, Y SE LLEVÓ A LA CHICA ASI, GO Y AL SÁTRA-PA...
¡ES-PERA!
¡VUELVE AQUÍ...!
NO DEJARÍAS A UN PERRO MORIR ASÍ...!
Próximo: ¿QUIÉN ES RUNE?

EL MUNDO DE CONAN / III
HYPERBÓREA

Hyperbórea es el reino civilizado que se extiende más al Norte del mundo conocido. Fundada por una tribu de hyborios que decidió abandonar la gran emigración de este pueblo para instalarse en las tierras que ahora ocupa el reino así llamado, **Hyperbórea** se extiende desde los Montes Eiglobes que la circundan por el Norte y el Oeste, hasta las llanuras del Turán Occidental y desde el Círculo Polar Ártico hasta la frontera con Brytunia.

Hyperbórea es una meseta inclinada hacia el Este, salpicada de lagos y cubierta de bosques que paulatinamente se van convirtiendo en estepas en dirección Este. El clima es duro, parecido al de la actual Finlandia, con largos inviernos y cortos y frescos veranos.

Como ya hemos dicho, **Hyperbórea** es un reino civilizado y sus habitantes viven en inmensas ciudades-fortaleza construidas con enormes bloques de piedras ciclópeas (que se unen entre sí gracias al gran peso de las mismas). La arquitectura es bastante tosca y una parte de las casas está excavada en el suelo, pero no hay pueblo por los alrededores que pueda destruir los muros de dichas ciudades.

Desde estas fortalezas, los hyperbóreos dominan los bosques orientales del Norte, dedicándose a la ganadería, la caza, la minería y muy probablemente al comercio de esclavos. Buena parte del odio que sienten **Conan** y los pueblos nórdicos vecinos por los hyperbóreos, viene de su costumbre de hacer incursiones periódicas entre las tribus para capturar esclavos. Muy probablemente buena parte de los mismos son remitidos a Turán y a Zamora a través de rutas comerciales.

Los hyperbóreos son gente alta y de cabello castaño claro, la clase superior, no obstante, parece tener los cabellos completamente blancos y los ojos verdes. En cualquier caso, sus pieles son uniformemente pálidas y su constitución más bien huesuda, en lugar de los cuerpos musculosos que tienen los pueblos bárbaros vecinos.

En lo que a carácter se refiere, los hyperbóreos son un pueblo con mala fama. Reservados, silenciosos, orgullosos y retorcidos. Los hyperbóreos parecen combinar las peores cualidades de los bárbaros norteños con la decadencia de la civilización. Poseedores de una cultura milenaria, los hyperbóreos son expertos en varios tipos de magia, dominan el uso de runas y fabrican objetos mágicos con los que esclavizar a sus vecinos.

Políticamente hablando, parece ser que por un tiempo, el reino estuvo dominado por una familia real cuyos orígenes se remontan al mismísimo Bori, un antiguo líder hyborio que iniciaría las migraciones de su pueblo y que posteriormente sería deificado. Este mismo Bori es actualmente su dios principal. Pero el último de los reyes de **Hyperbórea** murió hace unos años en combate contra los brytunios y ahora el poder parece haber pasado a manos de un grupo de hechiceros conocidos como la Mano Blanca. Éstos cuentan con unos peculiares secuaces, cubiertos por una armadura de cuero ajustada al cuerpo y con máscaras pulidas sin aberturas visibles, que inmovilizan a sus víctimas con unos bastones mágicos especiales.

Se sabe poco de la constitución del ejército hyperbóreo. Por el tipo de clima no es descartable que tengan un grupo importante de infantería ligera (esquiadores, quizás), una buena infantería pesada (después de todo son expertos armeros) y una pequeña fuerza de caballería pesada. Tras la muerte del último de sus reyes, **Hyperbórea** ha perdido interés en la conquista de los países que le rodean por métodos militares. Los hechiceros de la Mano Blanca parecen más inclinados a utilizar métodos mágicos para controlar a sus vecinos del Sur y los hyperbóreos nunca se han preocupado por las tribus bárbaras que le rodean.

No obstante, los choques y escaramuzas con los pueblos circundantes son frecuentes y los llevan a cabo pequeños grupos de esclavistas apoyados por gigantescos monos de las nieves. Estas horrendas criaturas carnívoras, son parientes más pequeños de los gigantescos primates que viven en Hyrkania y son usados a modos de sabuesos para cazar cimmerios, aesires u otras piezas igualmente peligrosas

A través de los relatos de **Conan** nos han llegado los nombres de algunas ciudades hyperbóreas: Sigtona, Haloga, Poiola y Graaskal. Como ya hemos señalado, son fortalezas pétreas con pocas calles, frías y uniformemente sombrías en las que vive una gran parte de la población sometida a la esclavitud y dominada por el terror que infunden las prácticas de los hechiceros de la Mano Blanca. No es infrecuente que algunas de estas fortalezas confíen su defensa a ejércitos de zombies y muertos vivientes alzados mediante medios necrománticos.

Y con esta visita a **Hyperbórea** dejamos los reinos norteños. El próximo mes seguiremos los pasos de **Conan** hacia Brytunia en su camino a la exótica y decadente Zamora.■ ***Roque González.***

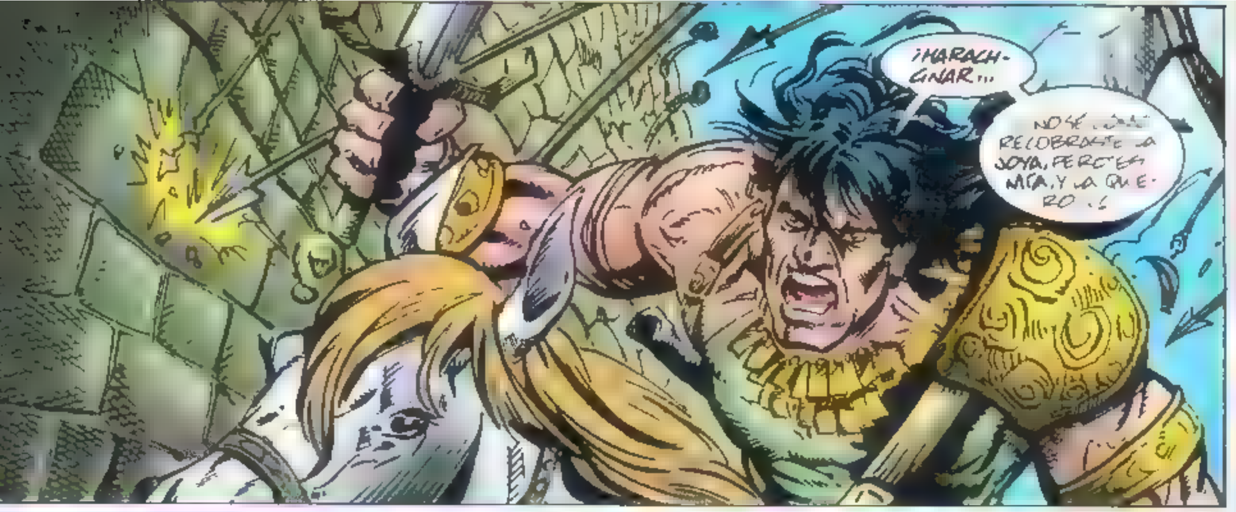
FORME DE QUE SE ACERCABA UN BARBA RO A PIE DEBIÓ DE SER UN SUEÑO PROVOCADO POR EL LOTO NE- GRO.

UN BÁRBARO a las PUERTAS
¡AYYYEE!

¡HARACH-GNAR...!
CABEZA ... MAL ... JOYA...!
A HARACH-GNAR ... AMANTE ... KARA ... OJO DEL DRAGÓN.
ZOR MAGREB ... SLIGO
GUION LARRY HAMA
DIBUJO BARRY CRAIN
TINTA - CARLOS GARZON
COLOR ED LAZELLARI
TRADUCCIÓN - JAIME ALBA
ROTULACION ROSA ROMEU
REALIZ. TECNICA - JOSEP Mª RICART

¿DONDE ESTA ESE MA-GO?
EN LA ARENA CLA-RO.
VIENDO COMO UNOS TIGRES SE COMEN A UN SÁTRAPA UN TRATANTE Y UNA MO-ZA...
LO MISMO TE SU-CEDERA CUANDO TE DESMONTEMOS Y ATEMOS...
¡YO NO SOY UN ALFEÑIQUE DE CIUDAD, SOLDADITOS DE PE-GA!
¡YO VENGO DE UNA TIERRA DE FUE-GO Y HIELO, QUE TEMPLA EL ALMA COMO ACE-RO!
¡YO SOY CONAN DE CIMMERIA...!

EN LA ARENA...
¿POR QUÉ NO ATACAN AÚN, SIGO?
BESTIAS ASTUTAS... BUSCAN UN PUNTO DÉBIL
¿QUÉ MURMURAS?
VAN A COMERNOS, ¿NO?
QUIZÁ NO A TODOS, MI SEÑOR SÁTRAPA.
UN BOCADO
¡NO!
HA
...EL GLADIADOR CIMERIO HA VUELTO...!
HA ENTRADO EN LA CIUDADELA A MANDOBLES Y VIENE HACIA AQUÍ!
LENTE...
EL ESPECTÁCU
ZABA A ABURRIR.


¡HARACH-GNAR...
NO SÉ ... RECOBRASTE LA JOYA, PERO ES MÍA, Y LA QUIE-RO...!

... TIENEN ... SUS ... UN RO ... EL GRE-MIO DE LADRONES DE SHADIZAR
¡QUE PASE EL LOCO...
BUSCA VENGARSE UNA MOZA Y A HARACH-GNAR!
DEBE DE SER UN BUSCADOR DE QUIMERAS UN SOÑADOR EMBOBADO
¡AYYYYY!

POR FIN MI QUERIDO SÁTRAPA...
...SERÁS ÚTIL PARA ALGO.
¡GULP!
¡VE Y OCUPA A ESOS ANIMALITOS!
¡AH, LA DIVERSIÓN AUMENTA DE RITMO..!
¿SABOREARÉ AL FIN EL PELIGRO PERSONAL?
¡RÁPIDO, KARA!
SÓLO PODEMOS ATACAR AL MISMO HARACH-GNAR...
PERO, ¿CÓMO...?
¡YA SE VERÁ...!

ESTA MATANZA ... MAS BARATOS.
PROGRAMA
APUESTAS
VEINTE A UNO...
BARBARO
CHARACH-GNAR ... TREINTA A UNO ... RIO.

¡QUE ELEVAN LAS APUESTAS!
TAL EXTRAVAGANCIA DESENCADENADA POR LA CODICIA SE MERECE UN **BUEN** ESPECTÁCULO.
¡HIERVE, CALDERO...!
¡¡SE CONVIERTE EL ENTERO...!
¡ESOS **TRUCOS** KHITANOS NO TE SALVARÁN ARCHIMAGO...!
¿ME TOMAS POR UN **VULGAR HECHICERO** BÁRBARO?
¡SOY **ALGO MÁS**...!

¡MANDA ME MÁS DE TUS DEDOS MÁGI COS...!
¡LOS CORTARÉ TODOS!
¡NO. SI TE SUJETO LOS BRAZOS!
NO PUEDO BLANDIR MI ES-PADA...
PERO SÍ TIRAR!

¡EL CIMMERIO ARRASTRA A NUESTRO SEÑOR A LA ARENA!
¡BAJAD LA POTERNA!
¡NO HAGÁIS ESO!
¡LOS TIGRES ESTÁN SUELTOS!
GRRROWW
POR LA RAMPA
¡NO, ESPERA!
¡ES CONAN!
TA AYUDA.

NO POR FUERZA LO QUE NECESI TE...
BONK
QUE OB-TENGA!
MI INVERSION...
RACH-GNAR
CIEN CONTRA UNO!

INMÓVIL ¿NO?
HARACH-GNAR.
HARACH-GNAR
RENACE CADA MAÑANA
NCUBADO EN SU JOYA QUE
ES HUEVO Y CRISÁLIDA...
¡HARACH-GNAR EL DEVORADOR!
¡CROM!
¡QUINIENTOS A UNO!
¡NO, MIL A UNO!

AUN SIN ESPADA TENGO ESTOS...
¡... BUENOS DIENTES!
EEEYYAAAAA
GRR...

!!!
PUAJJ
¡HARACH-GNAR HA MUERTO!
¡EMPE-CEMOS EL SAQUEO!

¡TÚ! ¿DÓNDE ESTÁ LA LUCHADORA LLAMADA KARA...?
¡HABRÁ ESCAPADO... HUYÓ RAMPA ARRIBA CON ESE BRIBÓN DE SLIGO!
ESA MAMA PUTA ESTABA COMPINCHADA CON SLIGO DESDE EL PR
¡APARTAOS, SOLDADOS...!
¿NO ...BEIS QUE HAY TIGRES...
...SUELTOS?
¡QUE NO SE COMAN A UN CABALLO...!
GRRRROWWW

HAY MUCHAS OTRAS JOYAS Y MOZAS EN ESTE MUNDO...
HA MATADO A HARACH GNAR!
SI SE LLAMA CONAN...

CONAN

LA ESPADA Y LA ROSA

LA ESPADA Y LA ROSA
SHERYLORN ES UN IMPORTANTE PUERTO COMERCIAL DEL SUR DE BRYTUNIA.
Guion
OTTO GABOS
y MASSIMO SEMERANO
Dibujos
SIMONE BIENCHI
Tinta
SIMONE BIENCHI y GIAMPAOLO FRIZZI (pags. 1-30)
COSMICS STUDIO (pags. 31-44)
SE EXTIENDE A LO LARGO DEL RÍO THUMES Y LA SURCA UNA RED DE CANALES POR LA QUE NAVEGAN EXTRAÑAS GÓNDOLAS.
AQUÍ ES MUY CORRIENTE HABLAR DE TESOROS OCULTOS, PRINCESAS RAPTADAS E INDECIBLES CONSPIRACIONES...
...TAL COMO AHORA SUCEDE A BORDO DE UNA GÓNDOLA NEGRA COMO EL ÉBANO.
MIS AGENTES INFORMAN QUE EL ENEMIGO VIAJA HACIA MADRAVESTRA.
CUÁNTO ME HA COSTADO ROMPER LA RESERVA CON QUE SE OCULTA LA LLEGADA DEL HEREDERO...
¡TÚ TE ENCARGARÁS DE LIBERARNOS DE ESE MOLESTO OBSTÁCULO!
NO TEMAS ¡LA APUESTA ES DEMASIADO ALTA!
HE ANOTADO SUS MOVIMIENTOS, PERO ESCÚCHAME... ¡HAY NOVEDADES!

"TRANSPORTAN ALGO, ALGO IMPORTANTE... ¡TAL VEZ UNA NUEVA Y TERRIBLE ARMA...!"
"LO DUDO ¡LA GRAN REINA, AUNQUE ENFERMA, NO PRECISA ARMAS SECRETAS!"
"IRMAN SIEMPRE HA EMPLEADO OTROS MÉTODOS DE DEFENSA. ¡MUCHÍSIMO MÁS EFICACES!"
"CASI OIGO SUS LAMENTOS A LO LEJOS. ¡IRMAN SE MUERE!"
"Y AGUARDARÉ A SU LADO COMO UN ÁNGEL NEGRO HASTA QUE EXHALE EL ÚLTIMO ALIENTO."
"¡SÓLO ENTONCES VOLVERÉ A REÍR!"
LAS PALABRAS DEL ENCAPUCHADO HIELAN LA SANGRE DE BARZANI, TAL COMO LE SUCEDE CADA VEZ QUE SE ENCUENTRA CON SU MISTERIOSO ALIADO.

En Sherylorn, la luna y las estrellas nunca iluminan la noche. Jamás se ve el cielo.
¡Ah!! ¡Al otro lado del pórtico!
Maldita niebla... ¡No se ve nada!
La oscuridad es la dueña y señora. Protege a quien la adora: los hechiceros y los... ¡ladrones!
¡¡¡Ah! Arriba!!!
Ya no robarás más oro de nuestra ciudad...
¡Acercaos, por Crom!
¡...Mañana todos verán tu cadáver colgando!

¡OOUUUUUGHHH!
TÚ LO HAS DICHO... MAÑANA...
¡PERO AHORA TENGO PRISA!
¿¡PERO QUÉ...!?
¡EN LOS JUEGOS PELIGROSOS HAY QUE ESTAR ATENTO!
¡PERRO LADRÓN! ¡ME LAS PAGARÁS!
¡ENFRÉNTATE A TU DESTINO DE... HOMBRE!
¡HABLAS DEMASIADO!
¡Y ME HAS HARTADO!
LA NOCHE ENVUELVE COMO UN MANTO SU FUGA.

¡ERAIS CUATRO CONTRA UNO! NECIOS... ¡ACABARÉIS COMO ESCLAVOS EN UNA CANTERA DE GRANITO!
HE OÍDO RUIDOS... ¡TRAS ESOS CAJONES!
DEBEMOS CAPTURARLO ANTES DEL ALBA. ¡ESE BÁRBARO DEBE SER CASTIGADO!
EN DOS GRUPOS... ¡LO ACORRALAREMOS!
LOS GUARDIAS SUBESTIMAN A CONAN, PORQUE NO ES UN SIMPLE LADRÓN, ES UN HOMBRE QUE SABE CUÁNDO ACTUAR Y CUÁNDO ESPERAR...

¡POSEE EL INSTINTO DEL DEPREDADOR!
Y LOS DEPREDADORES SABEN OBSERVAR. SABEN CUÁNDO ACECHA EL PELIGRO.
COMO LOS MOVIMIENTOS DE ESOS MARINEROS QUE METEN LA CARGA EN LA BODEGA.
UN ESCALOFRÍO SINIESTRO RECORRE EL ESPINAZO DE CONAN.
NOTA QUE EN AQUEL BARCO HAY ALGO QUE LO ATRAE INEVITABLEMENTE.
COMPRENDE QUE NO CONSEGUIRÁ RESISTIRSE A SU LLAMADA. Y SIN PODER EVITARLO..

¡...LA OBEDECE!
¡NO TE MUEVAS AMIGO!
¡VUÉLVETE HACIA MÍ!
ASÍ... ¡DEJA QUE TE VEA!
TE ESTABA OBSERVANDO CUANDO RONDABAS POR EL TEJADO.
TE INTERESA MUCHO NUESTRA CARGA, ¿EH? ¿QUIÉN TE ENVÍA?
¡SIEMPRE TRABAJO SOLO, ES MÁS RENTABLE!
¡JA, JA, JA! DRESMONT... ¿YA NO CONOCES A LOS AMIGOS?

NO LO PUEDO CREER... NO TE HABÍA RECONOCIDO. DESPUÉS DE TODO LO QUE HEMOS PASADO JUNTOS...
MENOS CUENTO... ¡ANDAS COMO UNA PANTERA!
...PIERDO REFLEJOS... TENDRÉ QUE RESIGNARME A LA VEJEZ.
¿Y QUÉ HACES EN ESTA CLOACA? NO ES LUGAR IDEAL PARA ENROLARSE.
AHORA COMERCIO CON JOYAS Y PIEDRAS PRECIOSAS...
¿TE HA DADO POR EL TRANSPORTE? ¡NO RECUERDO QUE FUERA TU VOCACIÓN!
ES EL GRAN FINAL DE DRESMOND DE LAS TIERRAS ALTAS, ¡EL REY DE LOS MERCENARIOS!
NO NOS PONGAMOS TRISTES... ¡NO QUERRÁS QUE LA MOZA NOS TOME POR UN PAR DE CARCAMALES!
DE CERCA, NADIE LO DIRÍA...
¡TE ASEGURO QUE SOY MUCHO MEJOR QUE ESTA BESTIA ACHACOSA!

PODRÍA ENSEÑARTE TANTAS COSAS...
HOLA, REZNJA... ESPERO QUE NO TARDE... ¡EL BARCO NO PUEDE ZARPAR SIN CAPITÁN!
AL FIN TE ENCUENTRO... ¿DÓNDE DIABLOS SE HA METIDO KUDOS?
PERO VEO QUE NO ESTÁS SOLO... ¿ES UN AMIGO TUYO?
SÍ, ES CONAN, ¡UN BÁRBARO PELIGROSÍSIMO!
YO TAMBIÉN LO SOY.
¿POR QUÉ?
¡SOY UNA BRUJA! ¡SI QUIERES TE DIRÉ EL PASADO Y EL FUTURO!

NO ME GUSTAN LOS BRUJOS, PERO TÚ ME HAS CONVENCIDO.
DIME QUE ME ENCUENTRAS... ¡IRRESISTIBLE!
¡¡¡LLAMAD A LOS GUARDIAS... RÁPIDO!!!
¡OH, NO! YO TAMBIEN TENGO UN PRESENTIMIENTO...
¿QUÉ PASA?
¡DEJADME PASAR, NECIOS!
MITRA... LO SABÍA... ¡¡¡KUDOS!!!

LO HAN ASESINADO... ¡ZARPEMOS EN SEGUIDA!
¡VEN TÚ TAMBIÉN, CONAN!
¡QUITAD DE EN MEDIO, PERROS!
¿HABÉIS VISTO QUIÉN HA SIDO?
¿QUÉ DIABLOS SUCEDE?
LUEGO... ¡AHORA CADA MINUTO ES PRECIOSO!
¡AÚN NO TENGO INTENCIÓN DE ABANDONAR ESTA MALDITA CIUDAD!
DÉJATE DE CUENTOS, CIMMERIO... ¡CONFÍA EN MÍ!
¡CROM! ¡QUIZÁ TENGAS RAZÓN!

ILUSOS... ¿CREÍAIS QUE PODRÍAIS IROS TAN TRANQUILOS?
¡HACEDLOS PEDAZOS!
SON LOS MENSAJEROS DEL TORMENTO, MERCENARIOS SIN ESCRÚPULOS FAMOSOS POR SU CRUELDAD ANTE EL ENEMIGO.
¿QUÉ, CONAN? ¿AÚN QUIERES QUEDARTE AQUÍ?
¡LO PENSARÉ LUEGO, AHORA TENEMOS PROBLEMAS MÁS URGENTES!
¡Y YA SABES CÓMO!
COMBATEN COMO EN LOS VIEJOS TIEMPOS, Y EL REENCUENTRO PARECE DAR NUEVAS FUERZAS A SUS ESPADAS.

DRESMONT LUCHA CON UNA ENERGÍA QUE CONAN NO LE CONOCÍA.
AMBOS GUERREROS COMBATEN CON FURIA CIEGA, CASI COMO BAJO LOS EFECTOS DE LA HIERBA DE KTATH.
Y SUS ATACANTES SE DESPLOMAN...
...SACRIFICADOS COMO CORDEROS
¡EH, CONAN, VEO QUE NO HAS PERDIDO LA DESTREZA CON LA ESPADA!
¡¡¡POR MITRA!!! ¡¡¡DETRÁS DE TI!!!

SWISSSHH
¡¡AAAGGHH!!
MI OREJA... ¡¡¡ME LAS PAGARÁS!!!
QUIZÁ EN OTRA VIDA...
¡YA HAN TENIDO BASTANTE! ¡KRASSON YA HA SOLTADO AMARRAS!
TIENES SUERTE. LA PRÓXIMA VEZ NO ME LIMITARÉ A CORTARTE LA OTRA.

DAOS UN BAÑO... ¡¡¡POR AQUÍ HUELE MUY MAL!!!
ME VENGARÉ, BÁRBARO... ¡MORIRÁS EN UN LUGAR DE LÁGRIMAS!
GRACIAS, AMIGO... AHORA ESCUCHA, TENGO QUE PEDIRTE OTRO FAVOR...
YA HAS CAPITANEADO BARCOS COMO ÉSTE, ¿VERDAD?
SÍ, Y APUESTO A QUE ME ESTÁS PIDIENDO QUE SUSTITUYA A TU CAPITÁN...
ME PAGARÁS A PESO DE ORO, PERO NO DEBO HACER PREGUNTAS SOBRE LA NATURALEZA DE LA CARGA, ¿NO?
SÍ. EN LA BAHÍA DE VORKE, REZNJA Y YO IREMOS POR TIERRA HASTA QUE EL THUMES SE CONVIERTA EN UN RÍO SUBTERRÁNEO.
ALLÍ NOS OCUPAREMOS DE LA CARGA Y CONTINUAREMOS POR LOS MONTES. ¡SI QUIERES, TE DEJAREMOS ACOMPAÑARNOS A NUESTRO DESTINO!

Cuatro días después...
Selva a través, Reznja y Dresmont ya habrán llegado al puerto de Kabila según lo planeado.
Mientras, el barco surca las aguas del río Thumes en un ambiente caluroso y sofocante...
Pero Conan es presa de la inquietud, como si a bordo hubiera algo antinatural...
Capitán...
Te he traído algo de comer...
¡Qué porquería! Y veo que no soy el único en pensarlo...

AÚN NO HE VISTO A NINGUNO DE ELLOS TOCAR LA COMIDA. EN REALIDAD NO LOS HE VISTO HACER NADA... ES LA TRIPULACIÓN MÁS INCOMPETENTE QUE HE TENIDO...
¡ADEMÁS, QUIERO CONOCER A NUESTRO MISTERIOSO PASAJERO!
Y ESTE MALDITO CALOR QUE ME ACHICHARRA LOS SESOS...
¡TÚ! ¡DAME ESO!
¡OUFF!
PERDONA, CAPITÁN, HE PERDIDO EL EQUILIBRIO...
¡¡PERO APARTA DE AHÍ, NECIO!
UUHMFF

CON TODO EL RESPETO... QUIZÁ EL CLIMA ESTÁ PONIENDO A PRUEBA TU LUCIDEZ.
¡AH!
¡TÚ... PERRO! ¿CÓMO OSAS?
¡MALDICIÓN! QUIZÁ SEA EL CALOR O TAL VEZ HAYA ALGO EN ESTE BARCO...
MIRA NUESTRA ESTELA, KRASSON... ¡PARECE QUE TODOS LOS SERES VIVOS DE ESTE RÍO HAN DECIDIDO SEGUIRNOS!
¡QUÉ RARO!
¡Y TENDRÍA QUE SER CIEGO PARA NO REPARAR EN LA BANDA DE CORMORANES QUE LLEVA TODO EL DÍA REVOLOTEANDO SOBRE NOSOTROS!
!
¿Y AHORA QUÉ?
¡CROM!

DE REPENTE, COMO EN RESPUESTA A UN SINIESTRO IMPULSO, UN TORBELLINO DE HAMBRIENTOS CORMORANES SE ABATE SOBRE EL BARCO...
PETRIFICADOS DE LA SORPRESA, CONAN Y KRASSON NI SIQUIERA TIENEN TIEMPO A PENSAR QUÉ HACER...
¡...ANTES QUE MILES DE PICOS AFILADOS COMO LANZAS EMPIECEN A ARAÑAR SUS CARNES!
CONAN SIEMPRE HA CREÍDO QUE TODO LO QUE SE MUEVE Y RESPIRA PUEDE SER ABATIDO CON LA ESPADA...
¿PERO CÓMO HACER FRENTE A UN ENEMIGO QUE LLEGA POR TODAS PARTES?

INCOMPRENSIBLEMENTE, LOS MARINEROS PERMANECEN IMPASIBLES AL ATAQUE, SIN EMITIR NI UN GRITO...
¡¡AHUAAAHRR!
¡KRASSON!
¡MALDICIÓN, KRASSON! ¿POR QUÉ NO SE MUEVEN ESOS PERROS? ¿ACASO QUIEREN MORIR?
¡¡AYAAARRGH!!

¡GAAAHRR!
¡LA FUERZA Y EL ACERO SON INÚTILES CONTRA ESTA BANDADA MALÉFICA QUE LLENA EL AIRE DE UN OLOR NAUSEABUNDO!
¡RESISTE, KRASSON! ¡TENEMOS QUE HUIR!
HUNNG...
¡UNA VOZ DESCONOCIDA ATRAE LA ATENCIÓN DEL CIMMERIO!
¡¡URANGE-KROMUS!! ¡¡SEKORURAM!!
LA FIGURA QUE CONAN ATISBA ENTRE LA CORTINA DE CORMORANES, NO PERTENECE A NINGUNO DE LOS MARINEROS...
¡¡ARAXNEPES!! ¡¡UARANGABOS!!

CONAN NO PUEDE PENSAR EN NADA MÁS MIENTRAS INTENTA MOVER UNAS PIERNAS PESADAS COMO ROCAS PARA SALTAR POR LA BORDA Y ZAMBULLIRSE...
¡GROHUUAARR!
¡AHH!
tunk
¡CROOOQNN!
GRITA EL NOMBRE DE SU DIOS...
...FURIOSO...
...COMO UN HOMBRE QUE NO CONOCE...
¡...LA DERROTA!

TAL COMO HAN LLEGADO, LOS CORMORANES SE VAN Y EL PUENTE DEL BARCO QUEDA INMÓVIL Y SILENCIOSO.
TUNK!
QUIZÁ EL TIEMPO SE HA DETENIDO, PIENSA CONAN... PARA SIEMPRE.
MIENTRAS SALE DE SU ALETARGAMIENTO, UN RUGIDO IRREFRENABLE CRECE EN SU INTERIOR...
Y NO TARDA EN RECONOCERLO...
¡ES HAMBRE!
¡A PESAR DE LA BATALLA, LA COMIDA SIGUE AHÍ, DONDE EL CIMMERIO LA HABÍA ARROJADO!

¡EN EL FONDO, NO ESTÁ TAN MAL!
HA PERDIDO MUCHA SANGRE...
¡TÁPALO Y LLÉVALO A CUBIERTO!
¿ESTÁS BIEN, CAPITÁN? ¿ESTÁS HERIDO?
¡SI FUESE POR VOSOTROS, ESTARÍA MUERTO! ¡A PARTIR DE AHORA HAREMOS LAS COSAS A MI MODO!
AHHH

LA PUERTA QUE CONDUCE A LA BODEGA ESTÁ HECHA DE MADERA MACIZA Y ASEGURADA CON UN PESADO CERROJO...
...PERO CONAN ESTÁ DEMASIADO FURIOSO PARA PENSAR EN SEMEJANTES SUTILEZAS, Y LA PATEA HASTA CONSEGUIR SU OBJETIVO.
EL AIRE DEL INTERIOR ESTÁ ESTANCADO, ES MALSANO...
UNA SENSACIÓN DE FRÍO EN LA BOCA DEL ESTÓMAGO ADVIERTE AL CIMMERIO QUE NO SE AVENTURE POR AQUELLA ESCALERA...
¡...HACE CASO OMISO!
SEA CUAL SEA EL SECRETO QUE AQUÍ SE OCULTA...
SEA AMIGO O ENEMIGO...

¡HA LLEGADO LA HORA DE LA VERDAD!
NO DEBÍAS ENTRAR AQUÍ, CIMMERIO... ¡HAS FALTADO A TU PALABRA!
¿QUIÉN ES?
EL INCONFUNDIBLE HEDOR DE LA BRUJERÍA EMBISTE A CONAN COMO UNA TEMPESTAD...
¡TE ARRANCARÉ LA CABEZA, POR CROM!
¡NO HAY RAZÓN PARA MOSTRARSE AGRESIVO, BÁRBARO!
¡CONVÉNCEME!
¡DELANTE DE MÍ, PARA QUE PUEDA VER SI POR CASUALIDAD LOS RAYOS DE SOL TE REDUCEN A CENIZAS!
HACE UN MOMENTO HA SIDO MI MAGIA LA QUE HA RECHAZADO EL ATAQUE DE LOS CORMORANES...

¡QUIZÁ SABES QUE NO ME GUSTA LA BRUJERÍA! ¡NO ESPERES QUE CONFÍE EN TI!
¡ME LLAMO ARKHAN Y NO NECESITO LA CONFIANZA DE NADIE!
EMPIEZA DESDE EL PRINCIPIO, BRUJO, Y NO OLVIDES MI ESPADA.
NO ME PROVOQUES, BÁRBARO, Y ESCUCHA...
"SIRVO A LA REINA IRMAN, DEL REINO DE MADRAVESTRA, Y SOY SACERDOTE DE LA DIOSA GAAL..."
"CUANDO EL PRÍNCIPE ORMUZ Y LA REINA TUVIERON UNA NIÑA, ME FUE CONFIADA PARA QUE LE ENSEÑASE SABER MÍSTICO..."
"EL PRÍNCIPE ORMUZ SUFRÍA PORQUE LA BELLEZA DE LA REINA SE MARCHITABA Y LA PEQUEÑA SE PARECÍA CADA VEZ MÁS A LA JUVENTUD DE SU MADRE..."
"¿QUIÉN PUEDE SABER QUÉ GRADO DE PERVERSIÓN ES CAPAZ DE ALCANZAR EL CORAZÓN DEL HOMBRE?"
OOUUUAARR
"PARA LLEVAR A CABO SU SINIESTRO PROPÓSITO, EL REY ESCOGIÓ EL DÍA EN QUE LA NIÑA RECIBÍA SU INICIACIÓN..."
"LA IDEA DE PERPETRAR SEMEJANTE OBSCENIDAD EN PRESENCIA DE LA DIOSA ALENTABA AÚN MÁS SU DEPRAVACIÓN..."

"ESTE ACTO BLASFEMO RESULTÓ FATAL PARA SU EQUILIBRIO MENTAL. TRAS HECER QUE TORTURASEN Y ASESINASEN A SUS CÓMPLICES, SE AHORCÓ..."
"¡Y LA REINA ORDENÓ ARROJAR SU CUERPO A UNA FOSA COMÚN!"
"POCO DESPUÉS ADVERTIMOS QUE LA JOVEN ESTABA PREÑADA DE SU PROPIO PADRE..."
"LA REINA ME PIDIÓ QUE LA LLEVARA LEJOS Y LA ASISTIERA HASTA EL MOMENTO DEL PARTO..."
"¡CUANDO LLEGÓ EL MOMENTO, DE NUEVO EL HADO NOS FUE ADVERSO!"
"ENVIÉ UN MENSAJE A LA REINA DONDE LE ANUNCIABA LA MUERTE DE SU HIJA Y EL NACIMIENTO DEL HEREDERO... UNA NIÑA..."
"RECIBÍ ÓRDENES DE QUEDARME ALLÍ... DURANTE UN TIEMPO INDETERMINADO..."
DADO QUE NO HAY HEREDERO, DESDE HACE UNOS MESES UN PARIENTE LEJANO RECLAMA LA SUCESIÓN...
UNA MENTE PERVERSA QUE SIRVE A DIOSES OSCUROS Y OLVIDADOS...
MITRA, ¿QUÉ PASA?

¿CON QUÉ DIABLOS HEMOS CHOCADO?
¡MÍRALO TÚ MISMO, BÁRBARO!
¿QUÉ ES?
¡UN ARTEFACTO DE GUERRA! ¡LOS TRONCOS EMERGEN Y LOS ESPOLONES EN PUNTA HACEN EL RESTO!
¡ES UNA TRAMPA!
STUNN!
¡AHH!

¡BANDIDOS ZAMORIOS!
¡POR CROM!
¡BRUJO... RESGUÁRDATE SI NO QUIERES ACABAR AGUJEREADO!
¡AH!
LA EMBARCACIÓN DE LOS BANDIDOS, LIGERA Y VELOZ, ALCANZA EL FLANCO DEL BARCO...
LAS LANZAS CORTAN EL AIRE...
LOS GARFIOS MUERDEN LA MADERA...

LAS ÓRDENES IMPARTIDAS A LOS SAQUEADORES SON BREVES, PRECISAS...
PRUEBA DE UNA ORGANIZACIÓN EXPERIMENTADA E IMPLACABLE...
¡PERO MIENTRAS CONAN SEA EL CAPITÁN DE ESTE BARCO, LO DEFENDERÁ CON TODAS SUS FUERZAS!
CRORK
¡UN TERRIBLE GOLPE, QUE SE HABRÍA LLEVADO LA CABEZA DE CONAN DE HABER DADO EN EL BLANCO!
QUE LO HABRÍA MATADO SIN DARLE TIEMPO A SENTIR DOLOR...
¡DEFENDEOS! ¡COMBATID!

CHOK
¡MUERE!
PERO CONAN DEJA DE ESCUCHAR SUS PENSAMIENTOS...
SCHHH
¡AAAAAHH!
...YA NO SIENTE RABIA, NI DOLOR...
...MIENTRAS SIGUE SEGANDO VIDAS QUE PARA ÉL SÓLO SON OBSTÁCULOS A SALVAR, CUERPOS EN MOVIMIENTO...
CHAAARK
EL INSTINTO GUÍA SUS PODEROSOS MÚSCULOS...
SCHOORK
¡ES LA PERFECTA MÁQUINA DE GUERRA! ¡CONAN EL BÁRBARO!

ARKHAN HA PERDIDO MUCHA SANGRE Y LE INVADE LA NÁUSEA... ¡Y SABE QUE CONAN NO LO CONSEGUIRÁ SOLO!
¡SABE QUE AHORA LE TOCA ACTUAR A ÉL!
¡URHES-EMER! ¡XANT-OHRAN!
UN RESPLANDOR, COMO UNA CHISPA VITAL, DANZA POR EL AIRE, SALTANDO DE UN MARINERO A OTRO...
¡...TOCANDO INCLUSO A LOS QUE HABÍAN SIDO ABATIDOS POR EL ACERO DE LOS SAQUEADORES!
¡THUUUN!
CONAN APENAS REPARA EN CUANTO LES ESTÁ SUCEDIEN-DO A SUS HOMBRES...
¡PUES EL FRAGOR DE LA BATALLA RECORRE TODO EL BARCO, QUE PARECÍA SENTENCIADO Y QUE AHORA VUELVE A DESPERTAR CON TODO SU ARDIENTE FULGOR!

¡YAAARR!
¡QUE ARALLU OS ACOJA, BASTARDOS!
¡UGH!
¡AAAAH!
LOS MARINEROS DEL BARCO NO PARECEN SIQUIERA REPARAR EN SUS HERIDAS, Y LOS SAQUEADORES EMPIEZAN A CAER UNO TRAS OTRO.
?
ENTONCES, EL CAPITÁN DE LOS BANDIDOS VE A CONAN... Y CONAN LO VE A ÉL...
¡Y SOBRAN LAS PALABRAS!

OUUF...
EL ÚNICO PENSAMIENTO QUE CRUZA LA MENTE DEL FUGITIVO ES GANAR LA ORILLA...
DESPUÉS, INCLUSO ESE PENSAMIENTO SE ESFUMA...
NO...
¡Y SÓLO QUEDA EL MIEDO!
¡THAI-YAAAA!
TOK

¡Y AHORA HABLEMOS!
¡LO QUE QUIERAS! LO DIRÉ TODO...
BARZANI... ¡NOS HA PAGADO POR CAPTURAR A TUS COMPAÑE-ROS Y EXTER-MINAROS!
¿DRESMONT Y REZNJA HAN MUERTO?
¡N-NO! ¡ESTÁN VIVOS, LO JURO!
¡MÁS TE VALE!
¡ESE CIMMERIO ES UN AUTÉNTICO DEMONIO! ¡QUIERO VERLO AHOGADO EN SU PROPIA SANGRE!
Y SIN HACER RUIDO, LA SINIESTRA FIGURA DESAPARECE EN LA TUPIDA ESPESURA...

UNA HORA DESPUÉS, UN EXTRAÑO TERCETO AVANZA POR LA FRONDA, ENVUELTA EN UN SINGULAR MANTO DE HUMEDAD...
¿...QUÉ ME DICES, KRASSON? ¿EL BARCO SÓLO TRANSPORTA CADÁVERES ANDANTES?
LOS MARINEROS, ARKHAN Y YO ÍBAMOS CON LA EXPEDICIÓN QUE ACOMPAÑABA A LA HIJA DE LA REINA... ¡Y SÓLO EL MAGO Y YO SOBREVIVIMOS A LOS ATAQUES DE LOS BANDIDOS!
¿ES OBRA DE ARKHAM?
NO, ÉL SÓLO SE ENCARGA DE QUE NO SE CONSUMAN DEMASIADO RÁPIDO... ¡POR ESO LES HA DEVUELTO LA VITALIDAD ÚNICAMENTE DURANTE EL ATAQUE!
¡ES IMPORTANTE QUE RESISTAMOS, PORQUE NO PODEMOS PONER EN PELIGRO LA MISIÓN NI SIQUIERA PARA SALVAR A DRESMONT Y A REZNJA!
YO DOY LAS ÓRDENES, Y SI LO QUE HA DICHO ESA FLORECILLA ES VERDAD, QUEDAN POCOS HOMBRES EN SU GUARIDA...
¡LO JURO, SÓLO NUESTRO SUPREMO Y ALGÚN GUARDIA!
¡MIRA, HEMOS LLEGADO!
¡CROM! QUIZÁ... ¿A QUÉ ESPERAMOS?

¡LA GUARIDA DE LOS BANDIDOS!
UNA IMPRESIONANTE CAVIDAD NATURAL EXCAVADA EN LA ROCA, QUE COMPARTE SU ESPACIO VITAL CON EL AGUA DE UN LAGO SUBTERRÁNEO...
UN ATAQUE SORPRESA EN ESTAS CONDICIONES ES IMPENSABLE...
CONAN CONFÍA EN PODER HACER UN TRUEQUE...
¿NOS HABRÁN VISTO?
ES PROBABLE...
¡ARROJA LA ESPADA AL AGUA!
!
SUELTA AL PRISIONERO Y QUIZÁ TE DEJE CON VIDA!
¿POR QUÉ ARRIESGARSE?
¡TUS HOMBRES SON MIS PRISIONEROS Y TE PROPONGO UN CAMBIO!

¡JA, JA, JA! ES UN FAROL, BÁRBARO. UNA ESPÍA NUESTRA NOS HA DICHO QUE EN EL ASALTO NO HAN QUEDADO SUPERVIVIENTES.
¡LIBÉRALO! ¡NO QUIERO PERDER A UNO DE LOS POCOS HOMBRES QUE ME QUEDAN!
¡AL DIABLO! ¡NO TE PREOCUPES POR ÉL! ¡NOSOTROS TE COLMAREMOS DE ORO!
A CONAN LE PARECE ADVERTIR UN LEVE TEMBLOR EN LA VOZ DEL SUPREMO...
QUIZÁ LA VIDA DEL PRISIONERO VALGA MÁS DE LO QUE PRETENDE DAR A ENTENDER...
¡DECIDE PROBARLO!
CROCK
¡AAHH!
COMO QUIERAS, CIMMERIO...
¡NO, SUÉLTALO, TE LO SUPLICO!
¡SI NO QUIERES QUE LE DEGÜELLE, LIBERA A MIS COMPAÑEROS! ¡RÁPIDO!
¿QUÉEEEE?

¡SOLTAD AL BRYTHUNIO!
¡HAS TOMADO LA DECISION INCORRECTA!
UN CORTE LIMPIO, UNA MUERTE RAPIDA. BARZANI ES UN AUTENTICO EXPERTO...
AAA...
UN EXPERTO EN TRAICIONES Y MANDOBLES MORTALES...
HFFF
¡UN EXPERTO EN SILENCIOSOS DARDOS ENVENENADOS!
¡AHORA, KRASSON!

¡ESTÁS MUERTO, BÁRBARO!
HH...
¡LOS MISMOS BANDIDOS HAN TRAÍDO ESTOS PECES AL LAGO SUBTERRÁNEO Y LOS HAN HECHO PROLIFERAR!
EN POCOS MINUTOS DEVORAN LA CARNE DE UN HOMBRE HASTA LOS HUESOS...
¡EL PUENTE VIBRA BAJO EL PESO DE CONAN Y KRASSON, PERO NO CEDERÁ!

¡A MENOS QUE ALGUIEN CORTE ADREDE SUS CUERDAS!
TUNK
TUNK
POR UN INSTANTE, CONAN Y KRASSON SE QUEDAN SIN ALIENTO...
PERO...
¡HUFFF!
¿QUÉ HACE FALTA PARA MATAROS?
CHUNK
¡AAHRRG!
NADIE SE SOSTIENE TRAS UNA PUÑALADA COMO ÉSA...
PERO BARZANI NUNCA SE HABÍA ENCONTRADO CON ALGUIEN COMO KRASSON...
¡NO! ¡ATRÁS!

TAL VEZ LO ANIME LA FUERZA DE LA DESESPERACIÓN...
¡NO! ¡NO!
O TAL VEZ LA MAGIA...
...QUIZÁ KRASSON MINTIESE, QUIZÁ TAMBIÉN ÉL, COMO LOS MARINEROS DEL BARCO, HUBIESE MUERTO HACÍA TIEMPO...
CONAN NUNCA SABRÁ QUIÉN ERA EN REALIDAD...
¿QUÉ IMPORTA YA?
TE HAN DADO UNA BUENA, ¿EH, DRESMONT?
¡AÚN QUEDA UNO VIVO!

UN GRITO DE MUJER...
AAAAAHHHH
¡ESO PARECE!
KRRRASH
¡SOCORRO, CONAN! ¡AUXILIO!
¡VALOR, MUJER TODO HA TERMINADO!
KRAKK
LA MUERTE LLEGA AL INSTANTE...

UNA LIGERA BRISA HA ESCAMPADO LAS NUBES Y CON ESTAS LA ATROCIDAD DE LA BATALLA. EL PUERTO DE KABILAT ESTÁ A POCAS HORAS DE NAVEGACIÓN.
CONAN SABOREA LA TRANQUILIDAD RESPIRANDO PROFUNDAMENTE. LOS MÚSCULOS DE SU CUERPO SE DISTIENDEN Y EN SU MENTE, AUNQUE ALERTA, TOMAN FORMA OTROS PENSAMIENTOS, OTROS DESEOS.
LOS MARINEROS, COMO SIEMPRE, ESTÁN INMÓVILES Y SILENCIOSOS. SUS ALMAS MORAN EN OTRO LUGAR.
LA ACERADA MIRADA DE CONAN INTENTA PENETRAR EL VACÍO DE LOS OJOS DEL MARINO...
MÁS TARDE, CON LA LECHUZA LLEGA TAMBIÉN UNA SÚBITA RÁFAGA DE GÉLIDO VIENTO.
LAS AVES NOCTURNAS SUELEN TRAER MALAS NOTICIAS, OSCUROS PRESAGIOS.
CONAN SE INQUIETA. QUERRÍA QUE YA FUESE DE DÍA.

PERO AÚN ES DE NOCHE... NOCHE CERRADA...
COONAN... SOCO...
DRESMONT, TE EMBORRACHAS Y NO ME INVITAS A BRINDAR... ¡VAYA AMIGO!
¡POR LOS OJOS DE CROM! ¡DRESMONT! ¿QUÉ TE HAN HECHO?
YO... YO...
CONAN AFERRA EL PUÑAL ENSANGRENTADO Y DE REPENTE LO COMPRENDE TODO.

COMO NO SE DIO CUENTA... SE MALDICE POR NO HABER ESCUCHADO A SU INSTINTO.
CONAN SABE QUE HA LLEGADO EL MOMENTO DE AFRONTAR LA VERDAD OCULTA.
EL CIMMERIO IGNORA LO QUE LE ESPERA EN LA BODEGA Y PREFE- RIRÍA ENFRENTARSE A UNA HORDA DE GUERREROS HYRKANIOS.
Y VE LA LUZ, SOBRENATURAL, Y SABE QUE NO PUEDE ECHARSE ATRÁS.
Y LA CONTEMPLA, LA LUCHA DE LOS MAGOS Y LOS BRUJOS.
LOS ROSTROS TRANSFORMADOS EN HORRIBLES MÁSCARAS.

AHORA REZNIJA YA NO MATA MEDIANTE PUÑALES, SINO CON SORTILEGIOS.
¡NO SOBREVIVIRÁS, VIEJO! TUS PODERES NO SON NADA FRENTE A LO QUE YO HE APRENDIDO EN ESTOS INTERMINABLES AÑOS
¿ESO ES TODO? ¡¡¡ME DAS PENA, ARKHAN, Y ESE SENTIMIENTO DEBE DESAPARECER!!!
¡PREPÁRATE A MORIR, BUFÓN PATÉTICO!
ERES REALMENTE PRESUNTUOSA... ¡DEBERÍAS HABER APRENDIDO A COMPRENDER EL SENTIDO DE LAS ARTES MÁGICAS!
FALTA DE DISCIPLINA... ÉSE ES TU LÍMITE... ¡Y SERÁ TAMBIÉN TU FIN!

UN TERRIBLE OLOR A AZUFRE, A CARNE QUEMADA, INVADE EL ANGOSTO CORREDOR DE LA BODEGA...
NO LO CREAS. ¡AÚN TE QUEDA MUCHO QUE APRENDER, PERO LLEGA TU HORA!
TIENES RAZÓN, YA NO HAY TIEMPO... ¡ADIÓS!
EL CUERPO DE ARKHAN ESTALLA EN UN FESTIVAL DE LUCES. UN OCÉANO DE CONOCIMIENTOS SE DISPERSA EN LA FETIDA MIASMA... CON LA MUERTE.
REZNJA, A PESAR DEL ALBOROZO, NO PUEDE SINO GUARDAR SILENCIO ANTE SEMEJANTE SUCESO.
ESTOY AQUÍ, JUNTO A TI. SÉ QUE ME PRESIENTES. ¡SÉ QUE ME TEMES!
¡Y HACES BIEN, PORQUE YO ACABARÉ CONTIGO!
SÓLO CONAN COMPRENDE QUE DEBE ACTUAR.
LA MALLA METÁLICA DEL SARCÓFAGO NO RETIENE LA ENERGÍA QUE SE AGITA EN SU INTERIOR.
REZNJA LO SABE Y USA TODOS SUS CONOCI-MIENTOS PARA DESTRUIRLO.
HA EMPEZADO LA BATALLA FINAL...
...ENTRE LA BRUJA Y EL LIRIO DE LA PUREZA...
REZNJA COMBATE LA PUREZA MISMA, Y EN SU LUCHA PRONUNCIA PALABRAS PROHIBIDAS, PALABRAS DE DIOSES EXILADOS QUE DESEAN VOLVER.

QUIENES SE OPONGAN DEBEN SER ELIMINADOS.
Y REZNJA SE HARÁ CON EL PODER EN MADRAVESTRA PARA OFRECER A LOS DIOSES EXILADOS UNA PUERTA AL MUNDO...
¡YA BASTA, BRUJA! ¡PAGARÁS CARO LO QUE HAS HECHO!
¡POBRE NECIO! NO COMPRENDES LO QUE ESTÁ SUCEDIENDO..
NI COMPRENDES QUÉ FUERZAS ESTÁN EN JUEGO. ¡MUERE!
PERRA... INTENTAS IMPRESIO-NARME...
¡...PERO NO LO CON-SEGUIRÁS...!
SÓLO TE QUEDA EL HONOR DE ASISTIR A LA DESAPARICIÓN DE AQUÉLLOS QUE CREEN SER LOS HEREDEROS DE MI REINO... ¡PORQUE MADRAVESTRA ES MÍO!

REZNJA, ABSORTA EN SU RITUAL, NO REPARA EN CUANTO SUCEDE A SU ALREDEDOR EN LA REACCIÓN DE LA INOCENCIA...
¿QUÉ PASA? NO CONSEGUIRÁS DETENERME A UN PASO DE LA VICTORIA... ¡NO LO HARÁS... PRIMA!
LA REVELACIÓN DE REZNJA QUEDA EN UN SEGUNDO PLANO ANTE LO QUE ESTÁ SUCEDIENDO A SU ALREDEDOR.
MIENTRAS EL LÍQUIDO DERRAMADO DE LA AZUCENA LO ENVUELVE, LA OPRESIVA ENERGÍA QUE RETENÍA A CONAN EMPIEZA A AFLOJARSE.
EL CIMMERIO RECUPERA LAS FUERZAS Y ESTÁ LISTO PARA COMBATIR.
COMPRENDE QUE SE HAN VUELTO LAS TORNAS. AHORA REZNJA ESTÁ PRISIONERA DE UNA SUSTANCIA QUE PODRÍA SER SANGRE DE SU SANGRE.
¿Y AHORA, NO TIENES NADA MÁS QUE DEJAR, BRUJA?
¡YA SÓLO SABES GRITAR!

LAS PALABRAS DE CONAN SE PIERDEN EN UN GRITO SILENCIOSO, PROCEDENTE DE LAS PROFUNDIDADES DE LA FLOR.
TAMBIÉN EL ÚLTIMO ALIENTO DE REZNIJA SE DISUELVE EN EL AIRE, CON EL RESTO DE SONIDOS DEL BARCO, DEL AGUA Y DE LOS PÁJAROS.
LOS MARINEROS, COMO MARIPOSAS NOCTURNAS ATRAÍDOS POR LA LUZ, SE ACERCAN AL LIRIO Y COMPRENDEN QUE SU MISIÓN HA CONCLUIDO.
ES EL SACRIFICIO POSTRERO POR LA REINA IRMAN Y SU LEGÍTIMA HEREDERA...
...QUE AL FIN SE REVELA ANTE LOS OJOS DEL ÚNICO SUPERVIVIENTE: CONAN.

PENSAMIENTOS CONFUSOS INVADEN SU MENTE. PENSAMIENTOS FRESCOS QUE APENAS HAN PERDIDO LA PUREZA PRIMIGENIA.
LUZ DE LOS OJOS, LUZ DE SOL. LA NUEVA SOBERANA ESTÁ LISTA PARA GOBERNAR... ¡SI LO DESEA!
LA CHALUPA AVANZA LENTAMENTE. DENTRO DE POCO, EL THUMES DISCURRIRÁ BAJO TIERRA Y ENTONCES CONAN DARÁ POR TERMINADA ESTA AVENTURA.
LOS RESTOS DEL LIRIO YACEN AHORA EN TIERRA, SURCADOS DE SANGRE. LAS ENSEÑANZAS DE ARKHAN HAN CONCLUIDO.
DE MOMENTO, SÓLO PUEDE DEJARSE ARREBATAR POR EL RESPLANDOR INCANDESCENTE QUE BRILLA ENTRE LA ESPESURA... SABE QUE ES LA NIÑA...
YA NO PIENSA NADA, ÚNICAMENTE SABOREA LA ALEGRÍA ANIMAL DEL QUE COMPRENDE QUE HA CONQUISTADO SU DERECHO A VIVIR.
LOS PROBLEMAS DE UN REINO LEJANO SON APENAS UN PÁLIDO RECUERDO QUE MORIRÁ EN EL TIEMPO. A DIFERENCIA DE DRESMONT, UN AMIGO QUE NO OLVIDARÁ.
QUE LA LUZ LO TENGA TAMBIÉN EN SU RECUERDO.
FIN

HOWTOARSENIOLUPIN

T